PCFormat

MULTIMEDIJA>>TEHNOLOGIJA>>IGRE>>INTERNET>>NASVETI>>**VSE ZA VAŠ PC**

TABLET PC

PREIZKUSILI SMO GA PRVI!

↘PC prihodnosti je tukaj
↘Mira pod drobnogledom

CD IZDAJA

BREZPLAČNI PROGRAMI

Odličen program za izdelovanje glasbe - MAGIX Music Maker 6 SE

OCENJENI

Star Wars Jedi Knight II
2002 FIFA World Cup
Heroes of Might & Magic 4
10 zvočnih kartic
4 prenosni računalniki

Kako ...

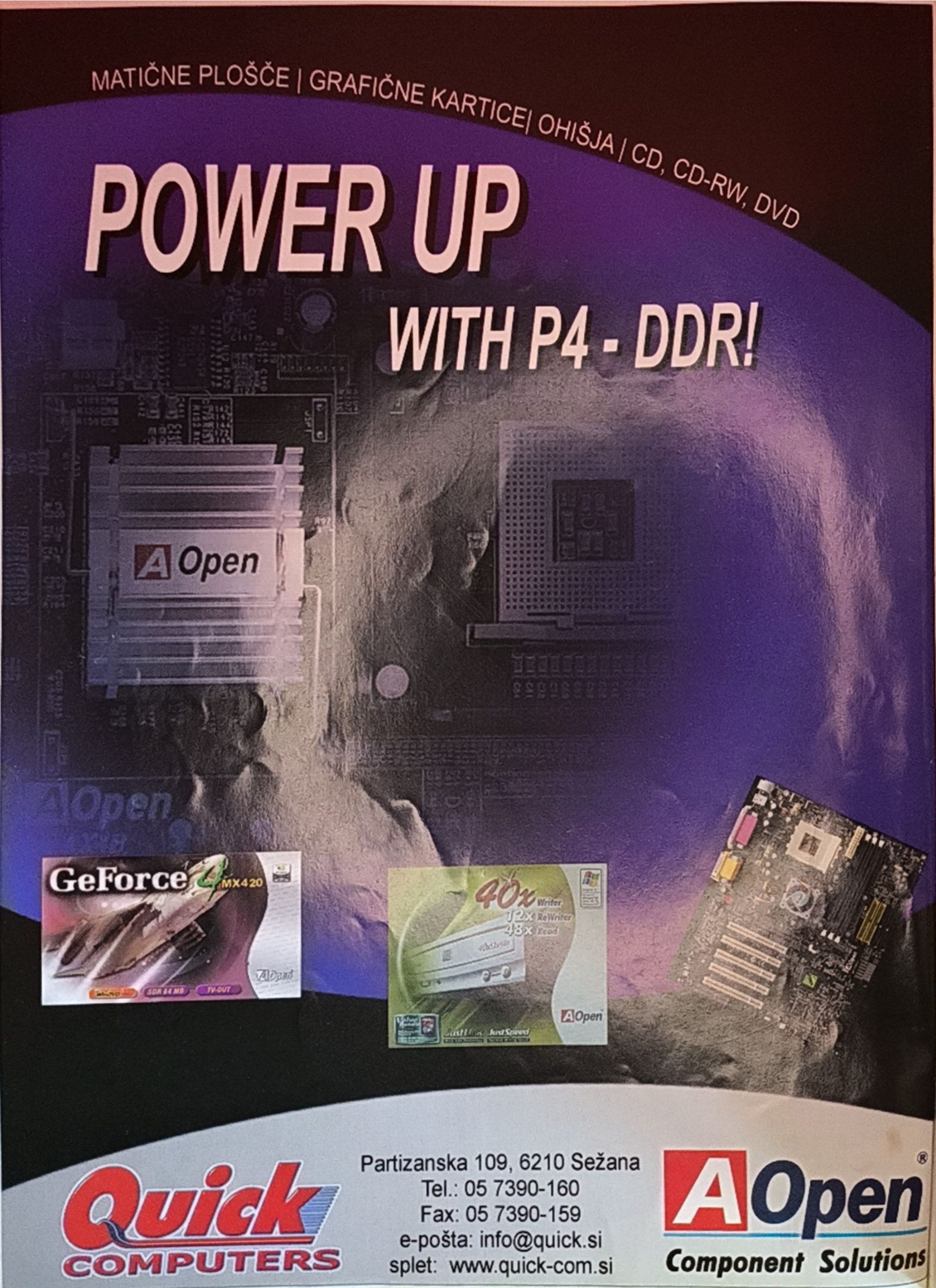
Ustvarjati LASTNO GLASBO
Pospešiti RAČUNALNIK
Izdelati LASTNE PREDSTAVITVE
Do IZGUBLJENIH PODATKOV V WIN XP

MAJ 2002/3/990 SIT
ISSN 1580-8203
9 771580 820005

MATIČNE PLOŠČE | GRAFIČNE KARTICE| OHIŠJA | CD, CD-RW, DVD

POWER UP

WITH P4 - DDR!



Quick COMPUTERS

Partizanska 109, 6210 Sežana
Tel.: 05 7390-160
Fax: 05 7390-159
e-pošta: info@quick.si
splet: www.quick-com.si

AOpen®
Component Solutions

PCFormat
Stopite v stik ...
info@pcformatslo.net
www.pcformatslo.net

PC Format
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel: 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

Urednik Nikola Janković

Namestnik urednika Boštjan Uršič
Urednik diska Nebojša Janković
Oblikovanje in prelom strani Florjančič Tisk d.o.o., Erik Pevec, Borut Lukman
Sodelavci Matt Avery, Barbara Banovič, David Bradley, Aljoša Hancman, Ian Harris, Dan Hutchinson, Tomaž Kotnik, Richard Longhurst, Alec Meer, Adam Oxford, Andrej Potočnik, Primož Sečnik, Igor Unuk, Luis Villazon, Mike Williams
Ilustracije Boris Vigec, Andrew McLaughlin
Lektoriranje Barbara Banovič
Avtorji programa na CD-ROM-u Bocosoft.com
Prevodi VideoToP d.o.o.

Založnik
VideoToP d.o.o.
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel : 02 330 330 0 Fax 02 330 331 1

Oglasno trženje
Tel 02 330 330 0 Fax 02 330 331 1
E-mail: oglasi@pcformatslo.net

Tisk in distribucija
Založnik VideoToP d.o.o.
Tisk Florjančič Tisk d.o.o.
Distribucija ČZP Večer d.d.

Naročnine
PC Format naročnine
Trg revolucije 2, 2000 Maribor
Tel: 02 330 330 0, Fax 330 331 1
E-mail: narocnine@pcformatslo.net

Članki iz PC Formata se ne smejo reproducirati brez predhodnega pisnega dovoljenja. Uredništvo ne sprejema odgovornosti za nenamerne in tiskarske napake. Prejeta pisma se smatrajo, da so bila poslana za objavo. Zavoljo jasnosti in omejenosti prostora si pridržujemo pravico, da uredimo prejeta pisma. Avtorjem priznavamo avtorske pravice. V primeru, da vam nismo priznali avtorskih pravic,vas naprošamo, da nam to nemudoma javite in napako bomo odpravili.

Del besedil v tej številki je preveden ali reproduciran iz PC Formata, katerih lastnik avtorskih pravic je **Future Publishing Limited, UK 2002.** Vse pravice so pridržane. Za več informacij o tej in drugih revijah Future Publishinga obiščite **http://www.futurenet.co.uk.**

PCFormat Navdušeni nad vsem, kar zadeva PC

>> Ponujamo popolno mešanico tehnologije, kreativnosti, iger, večpredstavnosti, tehnične pomoči in interneta.

>> Prinašamo vam najboljše novice, opise in vodiče.

>> Smo popolnoma neodvisni. V svojih recenzijah svetujemo brez ovinkarjenja, priporočamo pa le stvari, za katere bi sami odšteli svoj denar.

>> Na diskih vam podarjamo ekskluzivne celotne programe in najboljše demo igre.

>> Uživajte med branjem revije. S tem poslom se ukvarjamo zato, ker ga obožujemo.

Nikola Janković Urednik

Bill Gates je pred nekaj meseci naslednjih deset let označil za digitalno desetletje. Microsoft je odločen, da se zavihti v center naše dnevne sobe in med seboj omreži električne naprave, za katere si pred kratkim ne bi mogli niti predstavljati, da jih je mogoče povezati na strežnik. Cilj vsega je, jasno, razširitev trga za raznolike inačice operacijskega sistema *Windows*, vendar smo kljub povečanju Microsoftove prisotnosti v naših življenjih lahko še kako vznemirjeni. Pred kratkim smo si lahko ogledali njihove načrte za digitalno vozlišče doma prihodnosti – Mira in Freestyle bosta osrčje domačega sisterna in napravi, s katerimi bomo dostopali na splet, nadzirali glasbene sisterne, naročali živila ali nastavljali pralni stroj in sobno temperaturo. In internet bo pri vsem tem igral velikansko vlogo – z razširitvijo širokopasovnih povezav bomo kaj hitro dobili globalno knjižnico, preko katere nam bo omogočeno spremljanje TV programov, »izposoja« filmov, prebiranje knjig in dostop do službenega računalnika iz domačega naslonjača. Ali bomo sploh kdaj primorani zapustiti domovanje, je seveda drugo vprašanje, a če ne želite zaostati za neizbežno evolucijo, boste svojo internetno pipico odebelili še danes. Še preden se obrnete, širokopasovne povezave ne bodo več razkošje, temveč nujna potreba.

Ta mesec vam PC Format med drugim prinaša prva pogleda na dve napravi prihodnosti, ki so ju nad nič hudega sluteč svet spustili iz Microsoftovih razvojnih laboratorijev. Preberite prvi preizkus Tablet PC-ja ter si oglejte, kakšni so načrti za Miro in Freestyle. In uživajte v številki!

nikola@videotop.si

Nikola

NAROČITE SE DANES!
Prihranite denar na letni zalogi PC Formata ... (str. 61)

PCFormat

VSE ZA VAŠ PC

ZGODBE Z NASLOVNICE
Kako najhitreje do njih...

41 Tablet PC
OCENJENI
32 10 zvočnih kartic
48 Notesniki
66 Jedi Knight II
76 2002 FIFA World Cup
74 Heroes of MM 4
PLUS
86 Zavarujte PC
93 Izdelajte predstavitve
97 Rešite podatke v Win XP
98 Ustvarjajte glasbo

PC VARNOST

Kako ohraniti vaš PC varen (str. 86)

JE SPYWARE ZLOBEN?
Kdo vohuni za vami? **(str. 6)**

SESUJTE INTERNET
Aljoševa naloga: uničiti internet. **(str. 26)**

IZDELUJTE GLASBO
Slava Fatboy Slima na dosegu miške. **(str. 98)**

PC IN VAŠE ZDRAVJE

Ste udobno nameščeni? PC Format vam razkriva, kako ostati zdrav med uporabo PC-ja (str. 20)

SUPERTEST

10 ZVOČNIH KARTIC

(str. 32)

OGLAŠEVALCI

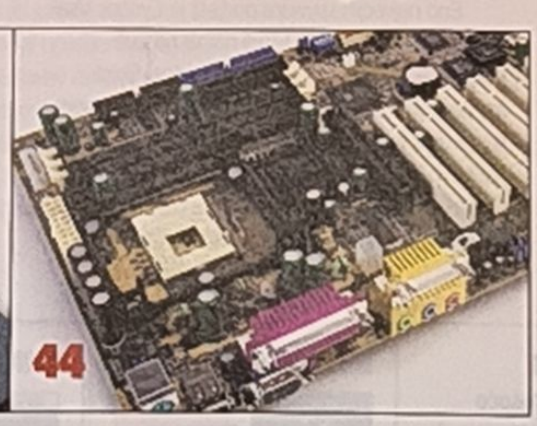
Acord- 92	50, 82, 84, 108	Mlacom	45
Adi & Peter	103	Optimedia	30
Amis.net	13	PC.Hand	31
Antipiratsko združenje	9, 22	PCX	vloženka
Canon Slovenija	92	Quick Computers	2
Eon	86, 105	Radio City	57
Florjančič Tisk	57	Radio Plus	46
Kastner & Ohler	85	Radio Viva	52
KFM	60	Repro	51
Medis	95	Take 2	107
MK Založba	47	Thrustmaster	47
		VideoToP 13	14

6NOVICE
PREIZKUŠENO >>
58IGRE >>
86KAKO...

- → **Izdelati** lastne predstavitve
- → **Povezati** Linux in Windows
- → **Uporabiti** silo na PC-ju
- → **Pospešiti** procesor
- → **Rešiti** podatke v Win XP
- → **Izdelovati** lastno glasbo

JEDI KNIGHT II
Občutite silo v Jedi Outcastu. **(str. 66)**

2002 FIFA WORLD CUP
Zloraba licence ali odlična igra? **(str. 76)**



NAPOVEDI
Na obzorju

62 IGI 2
63 Warcraft III
64 Geoff Crammond's Grand Prix 4
65 Praetorians
65 Age of Mythology

OPISI
Naval uspešnic

66 Jedi Knight II: Jedi Outcast
Boljša od filma *Episode 1?* Seveda.
69 Warlords Battlecry II
70 Freedom Force
Stripovski junaki v strateški FRP igri.
72 Dungeon Siege
Microsoftov klon *Diabla* nas povabi v podzemlje.
74 Heroes of Might and Magic 4
76 2002 FIFA World Cup
Slovenija svetovni prvak? V svetu iger je vse možno.
78 Nascar Racing 2002
79 Tiger Woods PGA Tour 2002
80 UEFA Champions League 01-02
81 Monsters Inc.
81 Warcommander
82 Solaris
82 Rock Manager
82 Diggles
83 Laser Squad: Nemesis
83 Ghost Recon: Desert Siege
84 Warbirds Extreme
84 Tom and Jerry
84 Cycling Manager
85 Street Tennis
85 Cenejše igre

STROJNA OPREMA
Nadgradnje in periferija

32 Supertest zvočnih kartic
40 Asus A7V333
40 Kodak DX 3900
41 Viewpad 1000 Tablet PC
42 3D Prophet All-In-Wonder 7500
42 E-m@iler Plus
43 Epson EPL-5900
43 Soundpax zvočniki
44 Creative Modem Blaster USB
44 Asus P4S333
48 Waitec Funky
48 Waitec Storm 32x CD-RW
48 Iomega ZIP 100
46 Xtensions Wireless Joystick
46 Aopen GeForce 3 Ti 200
46 Xtensions XM-123 Mouse
46 Sundio zvočniki
48 Notesniki

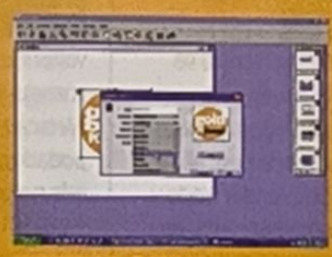
PROGRAMSKA OPREMA
Uporabni programi

52 Ontrack System Suite 4.0
53 Quark Xpress 5.0

54 DVD predvajalniki

na diskih →
Programi/igre/dodatki
Vse za vaš PC

MUSIC MAKER 6 SE
CELOTEN PROGRAM
Izjemen program za izdelavo glasbe.



EZEDIA MX 2
CELOTEN PROGRAM
Izdelajte prezentacije preprosto in hitro.

↘PLUS
WORLD CUP REPLIGATOR
WORLD CITY GUIDE
NASCAR 2002
CULTURES 2
IN DRUGE

↘PLUS
57 Opisi DVD filmov
61 Naročite se
61 Naslednji mesec
105 Pisma bralcev
106 Brihtna glavca

novice

Dejstva/Komentarji/Analize To so novice

Je spyware zloben?

Nihče več ne klika na reklamne pasice ali registrira shareware programov. Zato se zahrbtni oglaševalski programi prebijajo v vaša *Okna* – z vašim dovoljenjem ali brez njega.

Prejšnji mesec je naša prvoaprilska šala o spyware delu programa v zadnjem *Internet Explorerju* kar uspela, vendar tokrat poročamo o nečem bolj resnem. Potem ko je program za izmenjavo datotek *Morpheus* pred mesecem zaprl svoje strežnike, se je tisoče razočaranih uporabnikov zateklo k njegovemu sorodniku in tekmecu, *KaZaA*. Paradiž za piratsko izmenjavo podatkov lahko brezplačno naložite in uporabljate, to pa je zato, ker njegovi avtorji zaslužijo denar na drugačen način – s t.i. spywarom. V tujini je drugače znan tudi pod imeni adware, trackware ali scumware, gre pa za programsko opremo, ki uporablja vašo povezavo z internetom ter prenaša podatke o vaši navadah, ne da bi se vi tega zavedali.

Oglas na oglas ...

Skorajda z gotovostjo bi lahko trdili, da vsi programi, ki jih uporabljate brezplačno, ker si ogledujete njegove reklamne pasice, vsebujejo spyware. Ko se povežete na internet, se informacije o oglasih, na katere ste kliknili, ali o straneh, ki ste jih obiskali, prenašajo lastniku spyware programa ali oglaševalcu. Nato program na vašem računalniku z glavnega strežnika naloži sveže reklamne pasice, pač glede na zaznane navade, želje in potrebe. Večina ljudi meni, da to ni nič strašnega, vendar aktivisti za boj za zasebnost menijo drugače. Veliko je takšnih, ki ves svoj prosti čas posvetijo temu, da ustvarjajo spletne strani, na katerih razkrinkavajo hudobne namene takšnih podjetij ter jih razglašajo kot škodljive za vse, razen morda za ozonske luknje. Rade volje bodo poudarjali drobni tisk, ki ga ponavadi nehote sprejmete v spyware licenčnih pogodbah. Ampak, kljub temu večina „razkrinkanih" podjetij preprosto ne meni, da delajo kar koli narobe. Da, res je da naša spyware programska oprema poroča o vaših navadah našim strežnikom, ampak samo o tem, na kaj klikate, ne pa tudi o tem, kdo ste.

Eno največjih spyware podjetij je Cydoor. Vsak mesec več kot 100.000 ljudi naloži njihove programe, ki spremljajo oglasne pasice. Skozi različne dogovore z izdelovalci programske opreme jim je uspelo njihovo programsko kodo skriti že na kakšnih 20 milijonov računalnikov po vsem svetu. Cydoorova programska oprema se med drugimi nahaja v programih, kot so *iMesh* in *KaZaA*, spletnem brskjalniku *Opera* in predvajalniku MP3 *JetRadio*. Cydoorjeva spletna stran trdi oglaševalcem, da oglaševanje preko njihovega sistema ponuja natančno izbiro ciljne skupine in priznava, da lahko izsledi, kaj počnejo uporabniki interneta po svetu. Podjetje bo pomagalo oglaševalcem prebiti se do naivnih deskarjev, namesto do ciničnih starih internetnih volkov, ki oglasne pasice v večini primerov preskočijo. Tako lahko oglaševalci prenehajo oglaševati v tehnološko

>>ALI VAŠ PC VOHUNI ZA VAMI?

Če ste odkrili katerega od teh programov, potem vaš PC najbrž pošilja vaše podatke v svet.

VIRTUA GIRL

Plešoče dekle za vaše namizje (**www.virtuagirl.com**) se nenehno povezuje s strežnikom. Nič strašnega sicer, saj le preverja, ali ste registrirani, vendar bodo v vašem podjetju mislili, da obiskujete **geishalounge.com**.

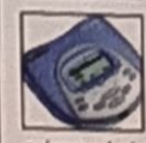
NETSCAPE 6

Prejšnji mesec so Netscape ujeli, da vohuni za pojmi, ki jih vnesete v iskalno polje *Netscape 6*. Zbrane podatke pošilja na **info.netscape.com**, skupaj z vašo IP številko in identifikacijsko številko.

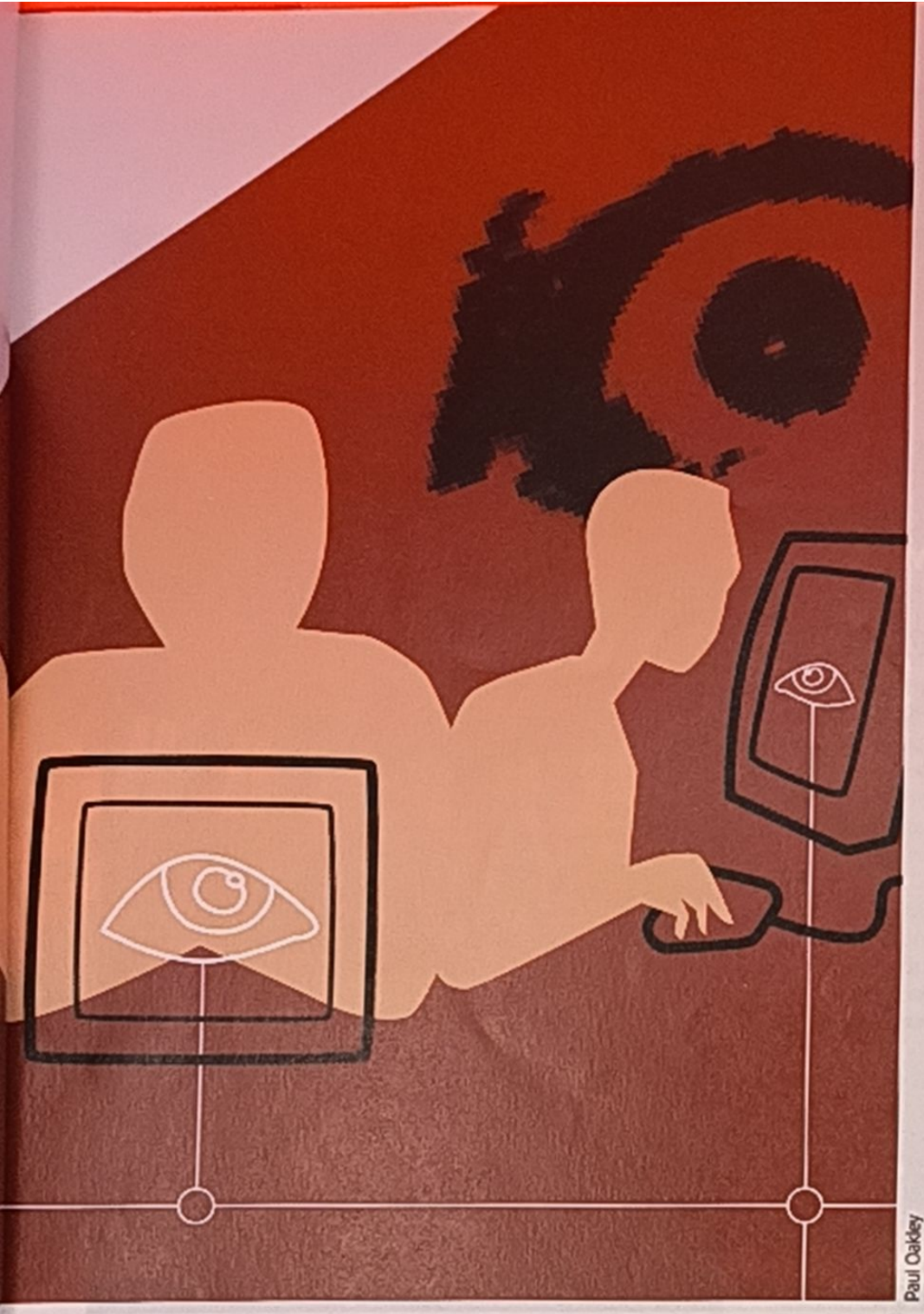
WINDOWS MEDIA

Vsakič, ko si ogledate DVD film v *Windows Media Playerju*, se informacije o filmu prenesejo Microsoftu in shranijo na vaš disk, skupaj z identifikacijsko številko, na podlagi katere vas lahko nato spremljajo.

CREATIVE



Ste se kdaj vprašali, kdo je tisti NewsUpd.exe oziroma kaj počne v vašem seznamu zagnanih programov? Program ste dobili skupaj z nekim izdelkom Creative Labs in nalaga reklamna sporočila s **ctnews.creative.com**.



Paul Oakley

napredni programski opremi, kot sta recimo *Opera* ali *HTML Tutor Pro*, ter se raje posvetijo oglaševanju v preprostejših programih, kot sta *DopeWars* in *Audio CD MP3 Studio*.

Spyware boste najlažje odkrili tako, da poženete program za požarni zid, kakršen je npr. *ZoneAlarm*, ki vas opozarja, ko se spyware, skrit globoko v vaših datotekah DLL, želi preko interneta povezati z domačim strežnikom. Prav tako boste včasih v vaši orodni vrstici ali v meniju za odstranjevanje programov morda kdaj ugledali skrivnostni program, čeprav je res, da jih je večina že tako premetenih, da so postali uporabniku nevidni. Edina možnost, da zaustavite delovanje tovrstnih programov je, da poženete program *AdAware* (najdete ga na naši spletni strani www.pcformatslo.net), ki vaš PC redno pregleduje pred pojavom znane odpadne programske opreme. **PCF**

AUDIO GALAXY

Audio Galaxy, ki je zaslovel kot zamenjava Napsterja, je programu prilagal nesramen programček VX2.dll, ki je ob naključnem času prikazoval reklamna okna. Sedaj so prenehali s tem.

KAZAA

Program za izmenjavo datotek je poln tečnega spywara, ki se spreminja iz tedna v teden. TopText tako recimo označuje dele spletnih strani, ki jih obiščete in jih zamenjuje s svojimi oglasi. Grrr!

GATOR

Dobite ga z *Bears-hareom* in drugimi programi. Krokodiliček bo na spletne strani drugih podjetij vrinil svoja reklamna sporočila.

dnevnik

Označite si naslednje datume

Praznik dela
(1. maj)

Zadnji praznik pred 25. junijem, zato ga dodobra izkoristite. Sicer je nekdaj veljalo, da se praznik dela praznuje z delom, vendar ne verjamemo, da to še danes kdo jemlje resno.

Dan zmage nad fašizmom
(9. maj)

9. maj naznačuje konec šest let grozot in prelivanja krvi, ki so za vedno spremenile svet. Na ta dan so se se nemške oborožene sile dokončno predale zaveznikom. 9. maj je obenem tudi dan Evrope.

Tony Hawk's Pro Skater 3
(17. maj)

Tony še kar naprej skejta in ne dvomimo, da boste tudi vi podlegli šarmu tretjega nadaljevanja. Čari igre vam je Aljoša opisal že prejšnji mesec, zato se pripravite na res izjemno igro.

Icewind Dale II
(28. maj)

Nadaljevanje uspešne akcijske RPG igre izpod tipkovnic mojstrov zvrsti – Black Isle. Tokrat nas čaka še več čarovnij, pošasti in menda nov svet. Zato nabrusite meče, poljubite najdražje in se pripravite na novo pustolovščino.

PC Format
(1. junij)

Danes izide četrti PC Format, v katerem vam prinašamo prve novice s sejma E3 in vas naučimo uporabljati digitalne fotoaparate.

PCFormat

Izgubljeni za zgodovino?

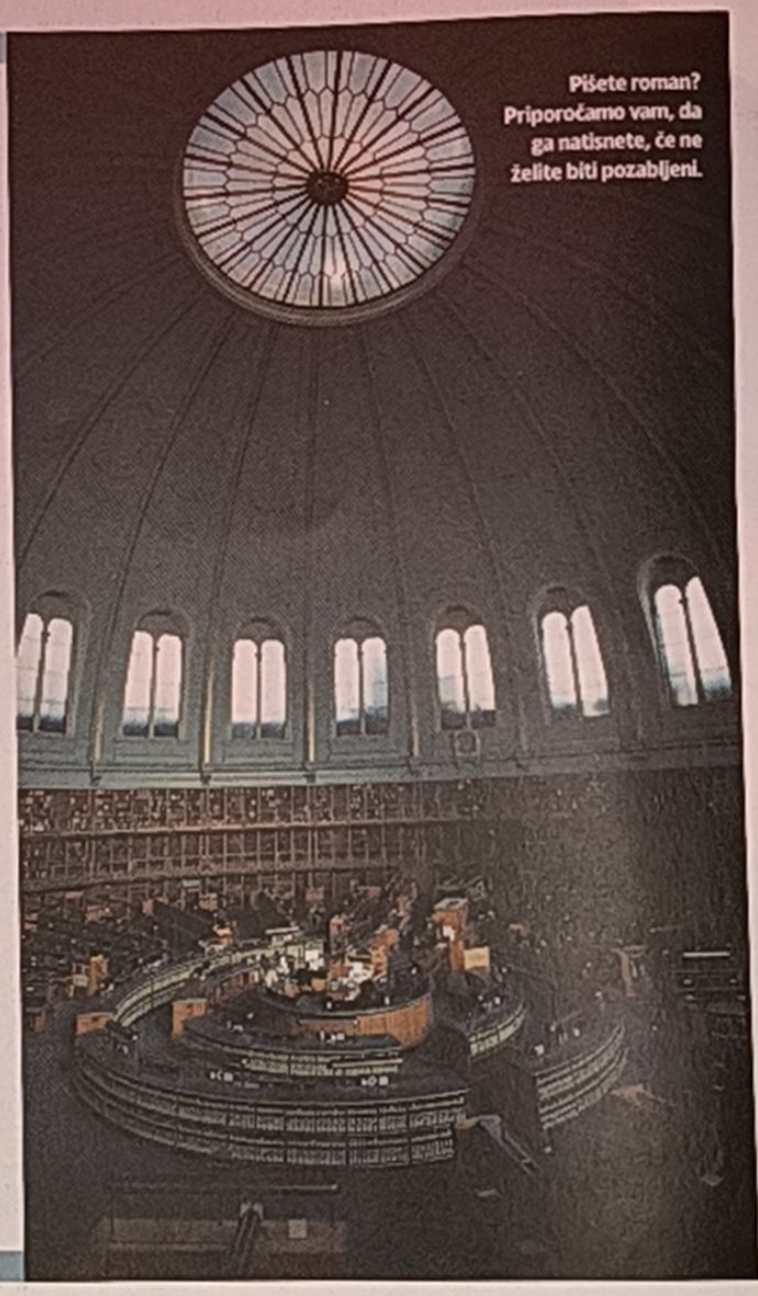
Ali pomembni družbeni zapisi izginjajo zato, ker so preprosto izbrisani?

Prihodnje generacije ne bodo imele informacij o našem načinu življenja, špekulirajo zgodovinarji, saj se praktično vsi naši podatki shranjujejo v digitalni obliki. Življenja prejšnjih generacij so lepo dokumentirana skozi uradne zapise ali osebne dnevnike, ki pridno čepijo na papirju. Večina današnjih zapisov se nahaja v elektronski obliki, kar pomeni da praktično vsakič, ko izbrišete kakšno elektronsko sporočilo, oropate prihodnje zgodovinarje literarnega zapisa.

Letos se 17 akademskih evropskih organizacij združuje v okviru Digital Preservation Coalition (v prostem prevodu Združenje za ohranjanje digitalnega), telo ki prepričuje ljudi, da arhivirajo znanstvene podatke, osebne spletne strani in celo PC igre. Pravijo, da lahko utrpi tudi naše kulturno ozadje, saj se za shranjevanje podatkov preveč zanašamo na izginjajočo tehnologijo.

Dober primer tega je BBC-jev projekt Domesday. Brižinske spomenike iz 10. stoletja lahko še vedno preberemo brez težav, medtem ko se Domesday Project, ki ga je leta 1986 sprožil BBC in shranil na 12-palčne video diske, pokaže za praktično nedostopnega. Enciklopedija britanskega življenja, v izdelavo katere so vložili 2,5 milijona funtov (po današnjem tečaju skorajda milijarda tolarjev) in ki vsebuje 250.000 gesel, 50.000 slik in 60 minut video posnetkov, se lahko prebere samo na posebej prirejenih računalnikih BBC Micro, ki so že zdavnaj iz uporabe.

www.thebritishmuseum.ac.uk
www.atsf.co.uk/dottext/domesday.html



Pišete roman? Priporočamo vam, da ga natisnete, če ne želite biti pozabljeni.

SPLETNA STRAN MESECA

Slovenska zakonodaja na internetu

Dogajanje v slovenskem parlamentu je v zadnjem času ponovno v središču medijske pozornosti. Nekatere zanima ukinitev splošne vojaške obveznosti, druge sprememba zakona v cestnem prometu, spet tretje morda sprememba zakona, ki je vladi omogočila nakup novega letala.

Kljub temu nam mediji večinoma pripovedujejo zanimivejšo plat zgodbe in nemalokrat izkrivijo katero od resnic, zato je najbolj zanesljivo, da si stare, nove in še ne sprejete zakone ogledamo sami. Najdemo jih na domači strani državnega zbora (www.dz-rs.si), kjer si poleg ustave lahko ogledamo tudi vse do sedaj sprejete zakone in akte, ter vse zakone in akte, ki so še v obravnavi.

Po abecednem redu so zapisani vsi zakoni, ki trenutno veljajo v naši državi, od znanih, kot je npr. Zakon o varnosti v cestnem prometu, do bolj specifičnih, kot je Zakon o ureditvi določenih vprašanj, v zvezi z gradnjo železniške proge na smeri Puconci – Hodoš – državna meja, in dograditvijo drugega tira železniške proge Koper – Divača.

Za bolj zagrete so na voljo dobesedni zapisi vseh sej državnega zbora v zadnjih dveh letih, svoje proste večere pa lahko popestrite z ogledom preteklih sej v formatu Real Media.

→ **kliknite tukaj**
www.dz-rs.si

.Net bo kmalu naš gospodar

Microsoft pričel s prodajo programskih paketov .Net.

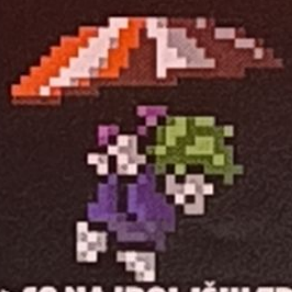
Verjetno ste slišali za .Net – in ne, ne mislimo na priljubljeno kratico, ki označuje splet. Vsa stvar temelji na XML in je krovni izraz za Microsoftovo naslednjo generacijo programskih orodij za preprosto uporabo z enakim izvirnim jezikom.

Prejšnji mesec smo bili priče izidu *Visual Studio.Net* – nadomestilo za znano serijo *Visual Basic* – in tako se je prvi paket .Net znašel na mizah spletnih razvijalcev. Čeprav še ni popolnoma jasno, kakšna je vizija interneta Microsoftovih marketinških strokovnjakov, pa je javnost .Net toplo sprejela in kmalu lahko pričakujemo poplavo storitev .Net na nekaterih spletnih straneh.

5... 4... 3... 2... 1... OH NE!

Mi ❤ 1992.

Razstreljevanje postružnikov (lemingov) je menda najboljši igralni trenutek v zgodovini. Razvedrilo, ki ga doživite, ko leminge spravite v gručo in pritisnete gumb za jedrsko eksplozijo, je po anketi spletne prodajalne Amazon najboljša izkušnja, ki so ga kdajkoli ponudile PC igre. Nek anketiranec je napisal: »Kako čudovit občutek je videti majhno cvileče bitje, ki leti preko pokrajine in kriči 'Oh ne!'«



>>10 NAJBOLJŠIH TRENUTKOV V IGRAH

01> Razstrelitev Leminga.

02> Zvok detektorja gibanja v *Aliens vs. Predator*.

03> Dokončanje *Tetrisa* na 9. stopnji in prikaz plešočih kozakov.

04> Bežanje pred velikanskim T-Rexom v *Tomb Raiderju*.

05> Dvojni »perfect« nad M. Bisonom za zaključek *Street Fighterja 2*.

06> Spopad s Psycho Mantis v *Metal Gear Solid* z uporabo FF blazine.

07> Povesti svoje moštvo do lovorike v *Championship Manager*.

08> Streljanje v glavo z ostrostrelsko puško v *Goldeneye*.

09> Psi, ki priletijo skozi okno v *Resident Evil*.

10> Zmaga nad Dr. Robotnikom v *Sonic the Hedgehog*.

Kje pa sta *Half-Life* ali *Deus Ex*? Če se ne strinjate z uporabniki Amazona, nam po e-pošti pošljite svoje mnenje o najboljših trenutkih v PC igrah.

NAVIDEZNA TIPKOVNICA

Kako tipkati kjer koli, kadar koli.

To navidezno tipkovnico lahko projicirate na kakršno koli podlago, v prodajo pa bo prišla v drugi polovici tega leta. Medtem ko se vaši prsti premikajo po lasersko oblikovanih tipkah, projektor zaznava premike in jih beleži na zaslonu. Prototip te napravice so prejšnji mesec predstavili na sejmu CeBit, tako da so ga povezali na Palmov PDA, vendar proizvajalec Siemens trdi, da lahko tehnologijo integrira v prenosne računalnike in mobilne telefone. Navidezna tipkovnica lahko prikaže tudi lasersko polje in tako emulira nekakšno navidezno podlago za miško, ki potem beleži premike vaših prstov.

www.cebit.de

Ali bo zaustavila RSI? To želimo izvedeti.

APZ

ZAKAJ JE PIRATSTVO NAPAČNO?

www.apz-zdruzenje.si

Poiščite odgovor na naslovu: www.apz-zdruzenje.si

na obzorju

Nekaj zapeljivih napravic prihaja v naše trgovine.

Motorola A820

Odvisno od tarife

www.motorola.com

Motorola je napovedala prvi pravi 3G telefon za Evropo. Ne samo, da ima barvni zaslon za vse tiste 3G ubijalske aplikacije, ki nam jih obljubljajo – kot so filmi, video konference, igre itn. – temveč vsebuje tudi bolj običajne komponente, kot sta Bluetooth in webcam. No, vsaj Bluetooth je uporaben ...

Keytec Magic Touch Screens

Od 72.000 SIT naprej

www.magictouch.com

Prosojne plasti, ki navaden CRT ali LCD zaslon spremenijo v zaslon občutljiv na dotik, so z nami že nekaj časa, Keytec pa je pred kratkim predstavil različico za prenosnike. Največja prednost je opustitev tistih nerodnih pripomočkov za otip, ki so reagirali na vsak naključen tresljaj.

Samsung SM151S

okrog 120.000 SIT

www.samsung.com

Nekje v maju pričakujemo začetek množične prodaje naslednje generacije Samsungovih ploskih zaslonov. Srebrna in črna ohišja lahko obračate, tako da na besedilo gledate iz želenega zornega kota. Visoke hitrosti osveževanja in oster kontrast so Samsung uveljavile kot enega od vodilnih izdelovalcev TFT zaslonov in z SM151S bodo tudi eni cenejših.

CLIE PEG-NR70V

Cena bo potrjena

www.sony-europe.com/clieplaza

Svet najava novega PDA-ja najverjetneje ne bo pretresla, vendar pa bo Sonyjeva različica Palma, ki bo prispela junija, vredna ogleda. Ne samo, da ima največji zaslon z najboljšim osveževanjem in 65.000 barvami, temveč ga lahko tudi zaprete, kot vratca na mobilnem telefonu. Čudaško, a privlačno.

Je Mira prihodnost PC-jev?

Zakaj je Microsoft trdno odločen, da se prebije v vašo dnevno sobo?

PC-ji z lahkimi in prenosnimi zasloni so najnovejši Microsoftov načrt, s katerim želi spraviti Windows v vašo dnevno sobo. Prejšnji mesec je velikan iz Redmonda razkril lastnosti in specifikacije za Miro, novo serijo naprav, ki vam bodo omogočale uporabljati vaš PC kjer koli v stanovanju. Cilj Mire je narediti PC bolj uporaben v vašem domu ter mu omogočiti povezavo z drugimi napravami v vašem gospodinjstvu.

Daljinski nadzor

Mira naprave se razlikujejo od t.i. Tablet PC-jev (glejte naš test na strani 41), saj na njih ne morete neposredno naložiti programske opreme. Ustvarjene so tako, da se preko daljinskega nadzora povežejo z vašim Windows PC-jem in vam omogočijo uporabljati aplikacije s pritiskanjem ikon na za dotik občutljivem zaslonu, vendar vam ne omogočajo spreminjati nastavitev ali vršiti sprememb na vašem računalniku. Mira izmenjuje podatke z vašim PC-jem preko brezžičnega omrežja 802.11b in uporablja Windows CE.Net, najnovejšo različico operacijskega sistema CE. Ker PC opravi vse delo, je prihranek baterije ogromen, predvidevamo pa tudi, da bo cena naprav Mira posledično tudi nižja. Vendar prihodnje naprave Mira morda sploh ne bodo podobne prenosnim računalnikom. Lahko bodo vgrajene v televizorje, projektorje ali celo gospodinjske naprave, kot so hladilniki ali pralni stroji.

Čeprav je Mira popolnoma Microsoftova ideja in koncept, bodo Gates in družčina dovolili proizvajalcem, da ga uporabijo brezplačno. Načrt je seveda jasen – stimulirati masovno proizvodnjo, nižje cene in s tem povečati povpraševanje po napravah, nakar bo Microsoft lahko prodajali licence programske opreme za Miro, ki bo seveda zasnovana na tem operacijskem sistemu. Microsoft se ob tem zaveda, da tovrstne naprave v prvih nekaj letih ne bodo letele s polic trgovin, vendar upa, da bo ta korak naposled pomenil preboj Windows iz pisarne ali okolja, kjer se PC ponavadi nahaja v zakotnem delu stanovanja. LG, NEC, Panasonic, Philips in ViewSonic so prva podjetja, ki bodo pričela s proizvodnjo naprav Mira, vsak proizvajalec pa si je koncept izdelave svoje naprave zamislil nekoliko po svoje. Nekateri so celo ustvarili naprave, ki so podobne današnjim namiznim PC-jem, vendar z lahkimi prenosnimi zasloni, ki se lahko ločijo od bazne postaje in se prenašajo v druge sobe. Drugi so ustvarili popolnoma neodvisne prenosne postaje, ki se povežejo z vašim obstoječim PC-jem.

Mira na zunaj

Microsoft se je torej posvetil tudi fizičnemu razvoju PC-jev, v največji meri zato, ker želi zasesti čim več prostora v vašem domu. Tablet PC (stran 41) je bil njihov izum, sedaj pa proizvajalcem dobesedno podarja koncept Mire in njegovega sorodnika Freestyla (naprava, ki poveže domače zabavne naprave z vašimi Windows XP). Veliki M se očitno bolje kot kdor koli zaveda, da PC ne bo resnično postal izdelek za vsak dom, dokler bodo prihajali v oblikah velikih bež škatel. Prihodnost je zanimiva. **PCF**

>> Mira želi narediti vaš PC bolj uporaben v vašem domu ter mu omogočiti povezavo z drugimi napravami v vašem gospodinjstvu.

Le kako boste nadgradili gonilnike?

Modri vetrobran smrti

Najnovejši BMW-ji imajo najsodobnejšo elektroniko, vključno z električnimi Okni.

Vgrajeni operacijski sistemi so zadnji krik mode. Kot veste, se bodo Win XP pojavili tudi v pralnih strojih, Windows CE pa že poganjajo prestižne avtomobile. BMW serije 7 vključuje Siemensov navigacijski sistem, ki ga poganja Microsoftov operacijski sistem za Pocket PC-je. Vendar OS ne skrbi le za navigacijo, temveč tudi nadzoruje nekatere komponente avtomobila.

In če menite, da je vizija o avtomobilu, ki obstoji na sredi Slovenike z utripajočim sporočilom »fatal error« na konzoli, grozljiva, potem poslušajte tole: Microsoft je izdal *Windows CE for Automotive v3.5* in pravijo, da bo v naslednjih 18 mesecih kar 9 proizvajalcev na tržišče poslalo avtomobile s tem sistemom. Namerava Microsoft dominirati na tržišču avtomobilov, kot to počne v svetu osebnih računalnikov?

www.microsoft.com/automotive/default.htm

Microsoft povečuje varnost

Tokrat zares?

Računalniška varnost je zares pomembna, je oznanil Bill Gates. V elektronskem sporočilu, ki je bil razposlano 30.000 delavcem Microsofta, je Gates povedal, da naj pred dodajanjem novih lastnosti programom odpravijo varnostne hrošče in luknje. »Sedaj, ko se odločamo med novostmi v programih in izpopolnjevanjem varnosti, preprosto moramo izbrati varnost.« Po 11. septembru bi naj tudi Bill Gates precej razmišljal o varnostnih težavah. »V preteklosti smo našo programsko opremo naredili uporabnikom privlačnejšo z dodajanjem novih lastnosti, izboljšanjem delovanja ter z možnostjo nadgrajevanja naših sistemov,« je napisal Gates. »Opravili smo izjemno delo, ampak vse te odlične lastnosti nam ne bodo nič pomagale, če uporabniki ne bodo zaupali naši programski opremi.«

>> Ali verjamete Billu? Odločite se sami: elektronsko sporočilo s 1.562 besedami lahko preberete na naši spletni strani www.pcformatslo.net.

ALI STE VEDELI

Sledna kroglica (trackball) je letos dočakala Abrahama. Prvo tovrstno napravico so sestavili leta 1952 v Kanadi, ko so vojaški raziskovalci iskali boljši način za premikanje kazalca po zaslonu vojaških radarjev. Tako so vzeli kroglo za kegljanje (krogla brez lukenj za prste) in jo postavili v porcelanasto posodo, v katero so postavili tudi nekakšna kolesca, ki so merila premikanje. Slej ko prej je zadeva morala postati manjša, nekega lepega dne pa so jo obrnili naokrog in ustvarili miško, ki jo dandanes večina s pridom uporablja.

Readme.txt

Ne zaupajte nikomur. Spyware pozna vse vaše skrivnosti.

Na pomoč! Za petami so mi!
Kdo?

Oni! Ljudje! Opazujejo vsako mojo potezo?
Si prepričan?

Posneli so program na moj PC! Spremljajo vsako stran, ki jo obiščem! Želijo me izsiljevati!
Izsiljevati?

No, trenutno le izstreljujejo na desetine oglasov med deskanjem po spletu. A prepričan sem, da vse to vodi v izsiljevanje!
Resno?

Resno! Najbrž me celo opazujejo skozi mojo USB kamero! Kaj naj storim?
Obrni jo k steni?

Ok, sem že. Kaj pa s tem spywarom?
No, vedno ga lahko odstraniš s programi, ki jih dobiš na naši spletni strani. Vendar ni potrebno zganjati ravno takšne panike.

Si prepričan?
Popolnoma. Pravzaprav njim sploh ni mar, kdo si ti. Želijo le spremljati vse strani, ki jih obiščeš in ti nato pošljejo oglase za podobne strani.

Podobne strani, praviš?
Tako je.

O, moj bog, ne! Moram iti!
Kam se mudi?

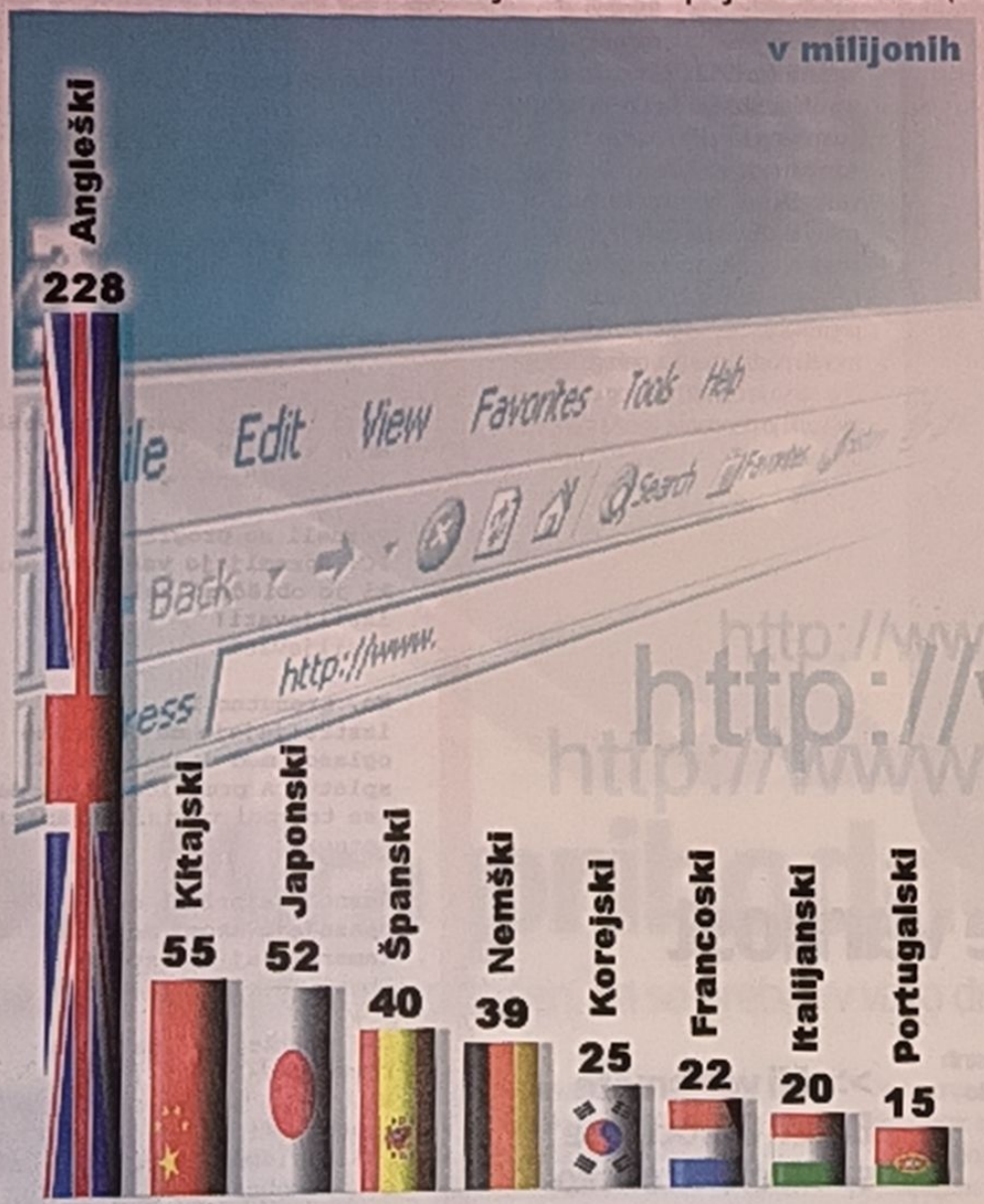
Ženi sem dovolil, da brska po internetu!
In?

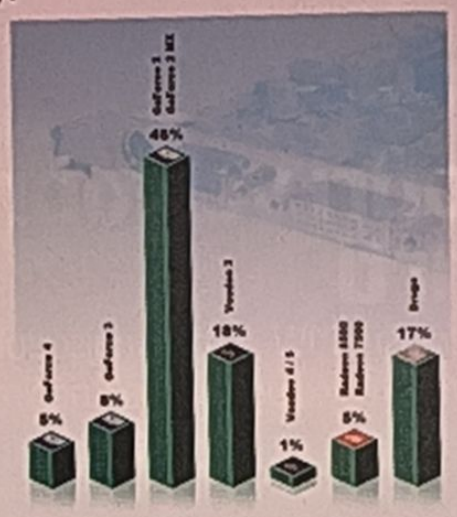
Eeee, nič. Vsekakor si nisem na skrivaj ogledoval švedskih porno strani. Ne, no. Adijo. Vsekakor se bom znebil tega spywara!
Hmm. Morda bo najbolje, da tudi sam storim enako.

Premlete številke

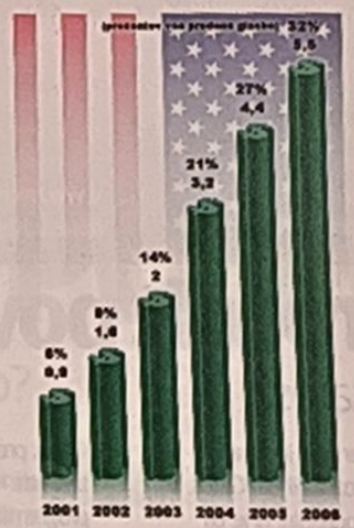
Dejstva in statistika Številke, ki obračajo naš svet...

JEZIKI NA SPLETU V katerem jeziku dostopajo na internet (v milijonih)?





Katero 3D kartico si lastite?
(anketa na spletni strani PC Formata)



Prodaja glasbe online (v mrd dolarjev)
(Podatki so samo za ZDA)

↑ DOBER MESEC

Igralci na konzolah

Microsoft je po le mesecu prodaje že znižal ceno svoji konzoli naslednje generacije, Xbox, ki je v Evropi sedaj na voljo za le 200 evrov (pri nas bi jo naj bilo možno kupiti šele septembra), medtem ko bo Nintendo svojo konzolo GameCube ponujal za samo 120 enot nove evropske valute. Nas seveda to le malo gane.

Yahoo

Uber-portal je marca naredil prve korake v smeri bližča Hollywooda – upajo namreč, da bodo prislužili še več dolarjev od promocije filmov. Yahoo je odprl predstavništvo v Santa Monici in je podpisal pogodbo z Artisan Pictures (kar jim daje možnost objave prvih odlomkov iz novega filma *National Lampoon*) in 20th Century Fox.

PC tržišče

Tajvanski proizvajalci strojne opreme predvidevajo upad prodaje v naslednjih mesecih za samo 5 odstotkov, kar je mala riba v primerjavi s skoraj katastrofalnim padcem ob istem času lani. Veliko je govora o stabilizaciji tržišča in že to poletje je pričakovan porast zanimanja, predvsem onstran luže.

↓ SLAB MESEC

Cene SDRAM-a

Potem, ko smo pol leta bili priče neverjetno nizkim cenam pomnilnika, smo od začetka tega leta priče porastu cen iz meseca v mesec. Slaba novica za potrošnike je, da padec cen ni pričakovan, zato pa proizvajalci po dolgem času delajo v modrih številkah – letos bi se naj celotni promet na tržišču spomina praktično podvojil.

Google

Ali Google manipulira s svojimi rezultati iskanja? Nekateri šaljivci naj bi ugotovili, kako ta iskalnik deluje – pomembnost strani oceni namreč po tem, koliko drugih strani ponuja povezavo nanjo – in so ustvarili številne strani, ki vodijo na en sam cilj. Predstavnik Googla trdi, da bi bilo potrebno preveč dela, da bi naredili večjo razliko.

Programi za takojšnje sporočanje

Spam je našel novo sredstvo za širjenje – medtem ko uporabniki elektronske pošte masovno brišejo vsa reklamna sporočila, so naslednja tarča programi za takojšnje sporočanje. *ICQ* je že trpel reklame predvsem pornografskih strani, sedaj pa so se spravili tudi na ostale.

1 Problem !

amis net MEDINET

Na Internetu je veliko virusov.
Okužbe preko elektronske pošte so zelo verjetne!

2 Mi imamo rešitev !!!

Poslej boste prejemali le »zdravo« e-pošto.
Že za 500 sit mesečno dobite popolno antivirusno zaščito vaše pošte.

3 In kako deluje ?

- *Vašo e-pošto med potjo usmerimo skozi sistem za protivirusno zaščito,*
- *sistem poslej preverja tako Vašo prihajajočo kot tudi odhajajočo pošto,*
- *v primeru okuženega sporočila Vas o tem obvesti (običajno obveščamo naslovnika, pošiljatelja ter administratorja sistema),*
- *sistem se odlikuje z visoko stopnjo zanesljivosti, saj uporablja različne metode iskanja, ter se samodejno posodablja preko Interneta - iskalnik ima na voljo »dnevno sveže« podatke o novih virusih,*
- *z mesečnim najemom storitve zavarujete vse Vaše uporabnike e-pošte*

ZA VSE INFORMACIJE POKLIČITE NA BREZPLAČNO TEL. ŠTEVILKO

080/20-10

AMIS.NET SERVISI:

AMIS.TEL	AMIS.VPN	AMIS.MAIL	AMIS.INTERNET DOSTOP
AMIS.NEWS	AMIS.BSD	AMIS.POMOČ	AMIS.DOMAČA PISARNA
AMIS.CARD	AMIS.WIRELESS	AMIS.GAMES	AMIS.VARNA E-POŠTA
AMIS.CHAT	AMIS.POPOTNIK	AMIS.PORTAL	AMIS.KOLOKACIJA

AMIS.NET JE REGISTRIRANA BLAGOVNA ZNAMKA PODJETJA MEDINET D.O.O.
TRŽAŠKA 85 - 2000 MARIBOR SLOVENIJA

VideoToP 13

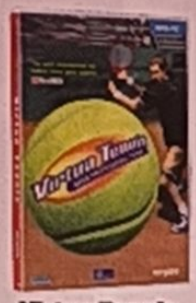
Vita Kraigherja 5, 2000 Maribor, CITY Center, Tel.:02 / 234-12-52

www.videotop.si

Delovni čas:
PON.-PET.: 9h - 20h
SOBOTA: 9h - 14h

Nove PC CD-ROM igre

Jedi Knight II: Jedi Outcast
Cena: 10.990 SIT

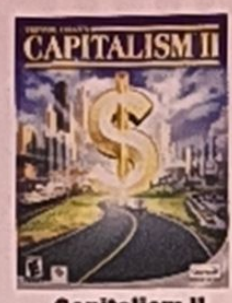


Virtua Tennis
Cena: 8.990 SIT

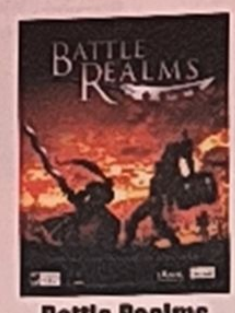
UGODNO!

UGODNO!

Comanche 4
Cena: 7.990 SIT



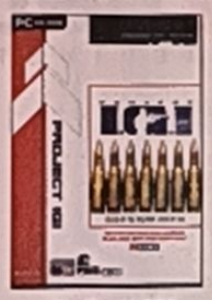
Capitalism II
Cena: 8.990 SIT



Battle Realms
Cena: 8.990 SIT

UEFA Champions L. 01/02
Cena: 8.990 SIT

Cenejše igre PC CD-ROM



Project IGI
Cena: 4.590 SIT

Grand Prix Legends
Cena: 2.590 SIT

Euro League Football
Cena: 2.590 SIT

Worms 2
Cena: 2.590 SIT

Tomb Raider II
Cena: 2.390 SIT

PRIHAJA! - PRIHAJA!

HIT

LETA

Igralni pripomočki THRUSTMASTER

Garancija >>> 1 LETO!

Ferrari 360 Modena
Racing Wheel
Cena: 17.990 SIT

Ferrari Force Feedback GT
Cena: 30.990 SIT

Firestorm Digital 2
World Cup Gamepad
Cena: 4.390 SIT

Firestorm Wireless
Gamepad
Cena: 10.990 SIT

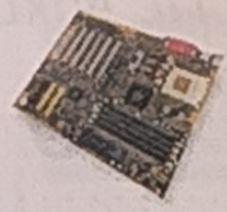
Top Gun Afterburner 2
Cena: 12.990 SIT

Računalniška oprema

Plextor PlexWriter
40/12/40A
Cena: 59.400 SIT

Gainward Ge Force 4
64MB TV OUT
Cena: 44.300 SIT

Hercules Prophet 3D
FDX 8500 LE
Cena: 51.000 SIT



Maticna plosca
ELITE K7S5A za AMD
Cena: 22.590 SIT

DVD Ploneer 106S
Cena: 25.390 SIT

Hladilnik
Crystal Orb
Cena: 3.900 SIT

Kupujte poceni igre že od 1.490,00 SIT

NA ZALOGI TUDI >>>
- PlayStation 1 in PlayStation 2 igre in konzole
- Igralni pripomocki za PC, PlayStation in GameBoy
- GameBoy Advance / GameBoy Color >>> velika izbira!
- Trading Card Games in namizne igre

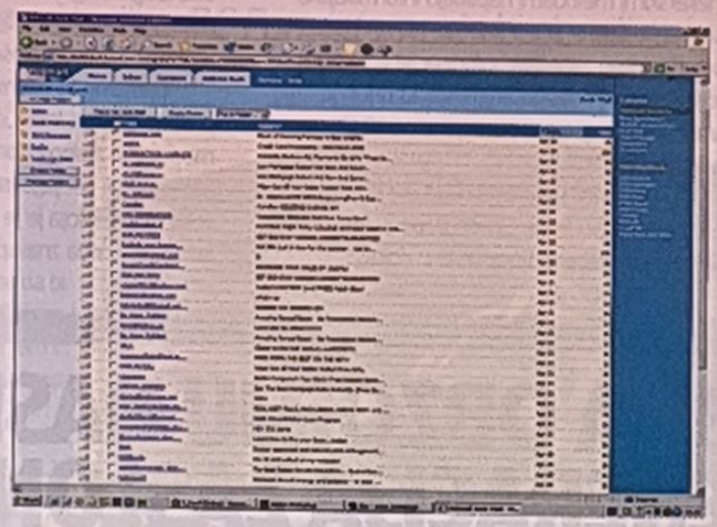
POSTANITE ČLAN CD-ROM KLUBA IN KUPUJTE Z 10% POPUSTOM! DANES NAROČITE - JUTRI ŽE DOBITE

PCFormat dosje

SPAM

Tomaž Kotnik se spopade z goro nadležnih sporočil v svojem poštnem predalu.

Tistega dne sem se ob prijavi na Hotmail obenem izgleda naročil na vsega hudiča, ki je v svetu nadležne pošte možen. Prvaki so vsekakor strani xxx in ponudbe bajnih zaslužkov precej namišljenih podjetij ali posameznikov, ki rastejo kot gobe v online svetu. Kljub temu, da sem čez nekaj časa pa dolgotrajnem vrtanju po predalih in nastavitvah nekako uspel odstraniti nadležne naslove pošiljateljev in jih označiti za nezaželene, se je hec čez nekaj časa ponovil ... in potem še enkrat ... in še enkrat ... posledica? Hotmaila skorajda ne uporabljam več, saj se mi v dnevu ali dveh neaktivnosti pojavi na računu več kot petdeset novih neprebranih elektronskih sporočil, lahko pa si predstavljate moje navdušenje, kadar poleti privihram z dopusta in želim odpisati znancem. Kako slabo.



In vendar napačno razmišljam. Tak tip pošte ne pride do vas s tem, ko se naročite na novice posameznih skupin novic, do vas pride po drugi poti, je pa neposredno povezana s tem, da ste pač odkljukali eno ali dve možnosti. Tisti, ki mislite, da boste z odgovorom na vsako posamezno sporočilo dosegli dejanskega pisca, se motite. Prave ali napačne poti za to ni, njihov pravi elektronski naslov je težko zaslediti. Če se vam s tem dejansko ljubi ukvarjati in vas je nadležna pošta razkurila že v nedogled, se držite nekaj naslednjih navodil, ki jih najdete na naslovu eddie.cis.uoguelph.ca/~tburgess/local/spam.html, naj pa vas obvestim, da morate v tem primeru imeti dostop do lokalne mreže pošiljatelja, sposobnosti hekerja in vedeti, da je pošiljatelja skorajda nemogoče najti ... ha.

Kje so me našli

Ljudje, ki vam pošiljajo to pošto, dobivajo elektronske naslove z različnih virov, najpogosteje iz raznih registracijskih baz podatkov ali novičarskih skupin in forumov, kjer ste aktivni. In čeprav obstaja vedno več programčkov ali ostalih načinov bojevanja proti nadležni pošti, se pošiljatelji bojujejo preprosto s tem, da povečajo frekvenco pošiljanja. Preprosto postavijo Linux škatlo, ki bruha sporočil ves dan, vsak dan, in to preko začasnih dostopov na internet, ki jim jih ponudniki nato ukinejo. Pravzaprav je zanimivo, zakaj večina teh osebkov to počne, saj je s prakticiranjem tovrstnega nadlegovanja težko dejansko zaslužiti.

Nekatera podjetja gredo celo tako daleč, da uporabljajo nadležno pošto kot sredstvo oglaševanja. Kako jim to uspeva, je do neke mere povezano tudi z internetnim dobaviteljem, naj pa povem, da v Sloveniji zaenkrat z nadležno pošto domačega izvora ni ravno problemov. Zaenkrat torej le opozorilo in nasvet: če ste uporabnik katerega izmed večjih ponudnikov elektronske pošte ali skupin novic kot so Hotmail, Yahoo ali Usenet, ste verjetno že bili priča temu pojavu, naj pa omenim, da je rešitev problema dokaj preprosta in ne upošteva ravno vojaškega posredovanja na domu pošiljatelja ... kliknite na tipko Zbriši. **PCF**

KAJ VAM DANES PONUJAMO?

PRILOŽNOST ZA ZASLUŽEK
Takšne priložnosti so ponavadi namenjene temu, da nekaj denarja izgubite, v glavnem pa gre za piramidne sisteme, maskirane v preobleko legitimnih podjetij.

VERIŽNA PISMA
Pošljite majhno vsoto denarja petim ljudem s seznama in sami sebe dodajte na seznam. Nato upajte, da vas bodo drugi zasuli z denarjem. Ni treba poudarjati, da gre za izgubo časa in denarja.

IZGUBITE 10 KG V DVEH TEDNIH
Ponujanje nedelujočih fitness programov, prehrambenih diet ali tabletk, ki bodo utekočinile vaše maščobne celice, da jih bo telo samo absorbiralo. Zrasli vam bodo lasje in ne boste več impotentni. Od naštetega ne deluje nič.

DELO NA DOMU
Maksimalni zaslužek za minimalni finančni vložek. Pošljite denar na nek naslov in dobili boste navodila, kako začeti. Ponavadi vam bodo poslali navodilo, kako naj isti oglas pošljete drugemu norcu.

PCFRazsodba

Zadržan

Naj bo tako. Pošiljateljem možnost protesta proti sistemu in iskanje vira zaslužka v današnji človeku neprijazni družbi, nam pa možnost preproste uporabe funkcije brisanja teh nadležnih sporočil. Odločitev ali sprejmete takšno početje bo vaša, dokler se neka perverzna vlada ne bo spomnila drugače.

sporna točka

Se vam plačljivo svetovanje preko interneta zdi odbito? Nič manj kot obisk pri kiber-psihiatru, meni Boštjan Uršič.

POSTAVITE VPRAŠANJA & PLAČAJTE ZA ODGOVOR

Saj poznate tisti SiOL-ov slogan, s katerim oglašujejo dostop do interneta, v katerem nam pravijo »Svet ni eden, svetova sta dva.« Internet, svetovni splet ali medmrežje (odvisno katerega kleparja besed povprašate o pravilnem izrazu) prodira v vse pore življenja in če bodo res kmalu z internetom povezani še pralni stroji in hladilniki, bo vse naše življenje omreženo.

In ker je internet tako naravna komponenta *homo digitalisa*, nas sploh ne sme čuditi, če se je eden najbolj priljubljenih spletnih brskalnikov, Google, odločil za vstop na tržišče profesionalnega svetovanja. Pravzaprav je tak korak za spletni brskalnik logična poteza, kajti kot ste izkusili že vsi, človek pogosto težko najde relevantne podatke med milijoni strani z isto ključno besedo. Ko bom tako naslednjič iskal podatke o kakšnem globokomorskem mehkužcu, bom za nasvet kar lepo povprašal za to pristojne profesionalce.

Toda profesionalci ne bi bili profesionalci, če ne bi za svoj profesionalizem tudi mastno zaračunali. Tako vas bo odgovor strokovnjaka stal med 4 in 50 USD in vprašanje je, ali ste pripravljeni plačati tak znesek za podatek, katera italijanska restavracija v Los Angelesu je najboljša. Prav zato je moralo več pionirjev na tem področju prestrukturirati svoj posel ali pa so celo neslavno propadli. Zato se mi morda zdi Yahoojev brezplačen »nasvet« strokovnjakov boljša možnost.

Vas zanima, kdo je res streljal na JFK? So nezemljani med nami? Želite izvedeti koliko je Cher stala zadnja plastična operacija? Je Britney še res neomadeževana? Vse dokler Microsoftov slogan »informacije na dosegu vaših prstov« ne bo postal resničnost, uživajmo v novi internetni panogi. Najverjetneje jo bomo tako ali tako kmalu pozabili.

DODAJ MED PRILJUBLJENE

Lepotica dneva
lepotica.dneva.com
Ob jutranji kavici in aktualnem časopisu se prileže tudi – lepotica dneva. Spletna stran, kjer vam vsak dan postrežejo z novo lepotico, ki vam bo polepšala zaspano jutro ali morda deževno popoldne.

Tip dneva
tip.dneva.com
Seveda ne gre pozabiti niti na nežnejši spol. Njim je namenjen tip dneva, kjer si vsak dan lahko ogledajo novega pomanjkljivo oblečenega postavneža.

Kako postati nindža
www.penny-arcade.com/docs/ninjalesson.jpg
Tokrat ne gre za stran, ampak preprosto sliko, ki vam bo pomagala pri vaši preobrazbi v nindžo.

Think Geek
www.thinkgeek.com
Spletna trgovina kot nalašč za vse računalniške obsedence. Kupite si majico z napisom „I've got root", ali pa dekletu podarite tisto z „I love my Geek".

Dimne bombe
www.geocities.com/pirotehnicni_raj/dimne.htm
Nekaj navodil, kako s kuhinjskimi pripomočki izdelamo lastno dimno bombo. Na strani najdete tudi navodila za izdelavo molotovke ali domačega napalma, vendar vam preizkušanje odsvetujemo.

Na sončni strani Alp

Podjetniške novice iz naše podalpske deželice.

Hewlett-Packard je pri nas pričel tržiti *HP e-security probe express service*, storitev, ki je v naših logih na moč inovativna. HP-jevi strokovnjaki s hekerskimi metodami napadajo informacijske sisteme podjetij in iščejo slabosti. Na tak način podjetja dobijo zanesljive informacije o varnosti svojih sistemov. Preizkušanje traja 10 dni in je zaradi dostopnejše cene omejeno na 10 IP naslovov.

Epox je dobil uradnega uvoznika in prodajalca za področje Slovenije, podjetje **Mlacom** iz Ljubljane. Epox se je iz dokaj neuveljavljenega proizvajalca matičnih plošč, zavihtel v zadnjem obdobju glede stabilnosti in overclockarskih možnost prav na vrh in presegel celo zloglasnega Abit-a in MicroStar-ja. V naslednji številki *PCF* bomo osebno preverili kakovost Epoxovih plošč.

Comtron in Microsoft Slovenija sta predstavila Tron InterCenter, informacijski sistem z modularno zasnovo, primeren za vodenje kateregakoli podjetja, ne glede na dejavnost ali velikost. Aplikacija je je popolnoma v slovenskem jeziku in seveda zna uporabljati internet.

JE NA OBZORJU NASLEDNJA GENERACIJA ZASLONOV?

Philips udarja po konkurenci s tehnologijo OLED.

Organske svetlobne diode (OLED) so zanimiva tehnologija, ki naj bi bila v kratkem implementirana v prvo generacijo preizkusnih zaslonov. OLED zasloni naj bi porabili manj energije in bodo tanjši od LCD zaslonov. Philips je tehnologijo razvil v sodelovanju z Cambridge Display Technology in menda to tehnologijo uporabljajo že pol leta. Philips je tudi prvi proizvajalec OLED tehnologije, ki bo po tržišču udaril z velikimi količinami izdelkov, čeprav analitiki trdijo, da bo trajalo še dolgo preden bodo OLED zasloni izpodrinili LCD-je.

Philipsov proces je v bistvu manj natančen od uveljavljenega, vendar zato zagotavlja večjo kvantiteto izdelkov. Namesto obdelave posameznih molekul (polimerov), Philips obdeluje kar skupine molekul. Težava je v tem, da je večina današnje opreme prirejene za natančnejši proces, vendar pri Philipsu menijo, da je večji proizvodni izkoristek še bolj privlačen. Če Nizozemci res držijo besedo, bomo še letos deležni prvih OLED zaslonov.

VRNITEV DISKETE

Ali resnično obstaja tehnologija za kompresiranje, ki lahko skrči podatke za 100x?

Sliši se kot nekaj, kar bi vzeli iz *Matrixa*, bere pa se tako tekoče, kot relativnostna teorija, ki bi jo v hebrejščini zapisal skozi čas potujoči osel. A nadaljnje raziskave ameriškega podjetja ZeoSync lahko že v naslednjih nekaj mesecih veliko spremenijo. Trenutno je sicer več skeptikov kakor trdnih dejstev o ZeoSyncovi tehnologiji, vendar podjetje trdi, da je uspelo doseči uspeh na področju stiskanja naključnih podatkov z uporabo »večdimenzijskih konstruktov«, kar je doslej veljalo za nemogoče. Trenutna programska oprema za kompresijo podatkov deluje tako, da odstrani odvečne podatke ter nato skrči ponavljajoče se kodo. Razlaga, kako bi naj vse skupaj delovalo, je zaenkrat zavita v žargonski oblak (sporočilo za javnost govori o stiskanju 100 golobov v škatlo, ki jo nato preložimo tako, da dobimo enodimenzionalno točko), kljub temu pa zatrjujejo, da so dosegli kompresijo 100:1 brez izgube podatkov. Čudi nas to, da še nihče izven podjetja ZeoSync ni videl zadeve v akciji.

»Preprosto ni možnosti, da bi ZeoSync dosegel to, kar trdijo,« je povedal Eric Sheirer, človek z doktoratom na področju avdio kompresije. »To je nemogoče izpeljati.« Doslej je veljalo mnenje, da se katera koli datoteka lahko skrči le enkrat, medtem ko ZeoSyncov sistem očitno zna krčiti že kompresirane podatke. Predsednik in direktor ZeoSynca Peter George pravi, da je na tehnologiji delal zadnjih 12 let in trdi, da v doslej izdanih podatkih namenoma ne govorijo natančneje, saj se bojijo za svojo revolucionarno tehnologijo. Predstavljajte si, če bi vse bilo res: predvajanje filmov v DVD kakovosti preko navadne klicne povezave, vrnitev iger na disketah in Windows, ki jih poganjamo s kartice Flash.

www.ZeoSync.com

KRISTALNA KROGLA

Prihodnost je pred vrati Ugriznite vanjo.

Nikar ne sodite knjige po platnicah

Kako preberete celotno številko *PC Formata*, ne da bi obrnili eno samo stran.

Se vam ne zdi kruto, kako pritiskamo na neimenovane »znanstvenike«, naj iznajdejo načine za našo vedno večjo lenobo. Najnovejša čudaška napravica ima en sam namen: omogoča prebiranje knjige, ne da bi se morali mučiti z obračanjem strani. Potem ko ste verjetno že poskusili z namakanjem in obračanjem proti luči in uvideli nesmiselnost takšnega početja, dotična napravica uporablja teraherčne valove (na elektromagnetnem spektru padejo med mikro in infrardeče valove), ki na različne kemikalije– v našem primeru na papir in črnilo – različno reagirajo, zato so besede berljive tudi skozi celotno knjigo.

Projekta so se lotili pri Univerzi v Leedsu, kjer so se doslej ukvarjali z medicinsko uporabnostjo teraherčnih valov. »Za razliko od rentgenskih valov, teraherčni niso škodljivi, zato pacienta ne rabi skrbeti

Končno lahko preberete sestrin dnevnik, ne da bi imeli ključ zanj.

izpostavljenost,« pravi raziskovalec Dr. Robert Miles. On in njegova skupina so prejeli dotacijo v vrednosti 3 mio GBP za razvoj ročnih čitalcev, s katerimi bodo lahko prebirali starodavne dokumente, ne da bi se jih morali dotakniti.

www.leeds.ac.uk

Microsoft Mars Explorer 1.0

Zakaj ne bi kar sami iskali nezemljanov? Seveda boste samo izgubljali čas, vendar si lahko vseeno podrobno ogledate zemljevid Marsa. Ta temelji na slikah raziskovalnih sond iz 1979, sedaj pa so jih digitalno »očistili« in nam omogočili najnatančnejši vpogled na našega najbližjega planetarnega soseda. Hitro vzemite lupo in si oglejte www.msss.com/mars_images/moc/moc_atlas.

Nevihta v kozarcu marmelade

Vzemite steklen kozarec, dodajte odstranjevalec laka za nohte in ustvarite lastno sonce.

Tega nikar ne počnite doma: znanstveniki iz Tennesseeja pravijo, da so simulirali termonuklearno fuzijo (enak proces daje soncu energijo). Če je to res, potem bo svet kmalu deležen neomejenega vira energije. In katero čudežno kemikalijo so uporabili pri poizkusu? Heh, le navaden aceton (odstranjevalec laka za nohte). Če potem zadevo obstreljujete z zvočnimi valovi, ki ustvarijo in nato implodirajo mehurčke znotraj acetona, dobite utrinke svetlobe in toplote, primerljive s tistimi v srcu sonca. Ker so eden od virov acetona vulkani (skupaj z drevesi in maščobo), je vse skupaj verjetno – vendar pa znanstvena skupnost ostaja tipično skeptična. Če je to res, potem bodo kaj kmalu celotne soseske zgorele zaradi enega kozarca marmelade.

Oh, kakšno izbiro okusov marmelade nam ponujajo dandanes – marelica, malina, supernova ...

DODAJ MED PRILJUBLJENE

Prava pustolovščina

www.incredible-adventures.com

Počitnice na Jadranu? Zeh ... Privoščite si polet z MiGom, udeležite se urjenja kozmonavtov ali ameriških specialcev ali pa se potopite v globine oceana. Agencija, ki za primeren denar popestri vaše počitnice.

Društvo malih ljudi

www.ipslo.org

Svojo spletno stran ima tudi Društvo malih ljudi Slovenije, kjer najdemo nekaj informacij o sedežu in delovanju društva.

Michelangelo Buonarroti

www.michelangelo.com/buonarroti.html

Zanimiva stran, ki nam predstavi enega največjih umetnikov svojega časa in zgodovine umetnosti nasploh. Njegov življenjepis, znana poslikava Sikstinske kapele itn.

Vicoteka

www.vicoteka.com

Vicoteka je kraj, kjer najdete kopico aktualnih šal. Lahko si ogledate najnovejše, jih ocenite in preverite lestvico najboljših.

Cestni posebneži

www.custombikeregistry.com

Želje vsakega mulca so, da bi nekoč imel Hondo, Yamaho ali pa morda Harleyja Davidsona, pravi motoristi pa prisegajo na doma predelane motorje. Sezite v denarnico in si privoščite enega izmed videnih na tej zanimivi spletni strani.

MAC NA POHODU?

Applova seksi nova ponudba je zapeljala Iana Harrisa. Ali nov iMac mika tudi vas? Naš nasvet – ostanite zvesti PC-ju!

Ta mesec sem storil nekaj neumnega. Izdal sem svojo dolgoletno ljubezen zaradi oblin druge. Flirtal sem z iMacom. Priznam, bil je trenutek norosti, vse skupaj pa je bilo drugače. Kul oblikovanje, vse pospravljeno v eno samo škatlo – resnično ljubezen na prvi pogled. Ko sem priklopil mrežni kabel in se je zadeva sama skonfigurirala, prisežem, da me je spodneslo. Žal se je romantično vzdušje kmalu razblinilo. Moji kolegi so imeli še kako prav – nekako nisva mogla shajati skupaj. Če ste zaradi novega Applovega iMaca prišli na zamisel, da bi odvrgli svojo bež škatlo, so tukaj razlogi, zakaj morate razmisliti še enkrat.

Mac napada

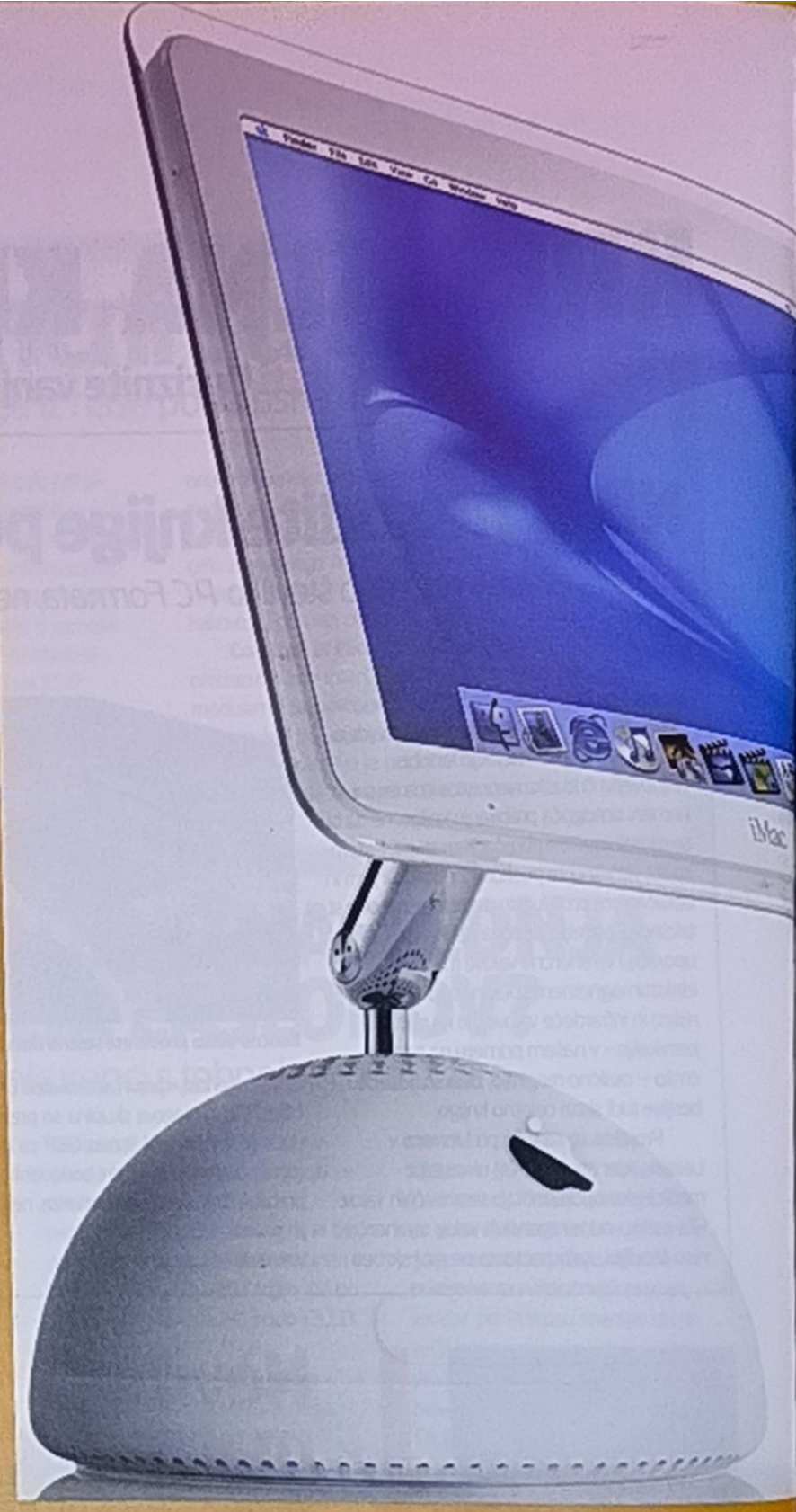
V kolikor se ne ukvarjate s postavljanjem revij v *QuarkXpressu* ali izdelovanjem ilustracij v *Photoshopu*, boste lažje shajali s PC-jem. Applov novi model je morda res najlepši računalnik vseh časov, ampak gre za preprosto blondinko v primerjavi z vašo prijazno *Windows* terminolasko. Kaj je torej narobe z njim? Marsikaj. Prvo kot prvo, zadeva ne poganja vaše priljubljene programske opreme, ne prenese najnovejših iger in tudi nadgraditi je ni mogoče.

Dolgoletnega uporabnika PC-ja, ki bo delal na Macu, bodo hitro zmotile čudne lastnosti. Preklapljanje med aplikacijami v OS X je nekaj takšnega, kot če bi poskusili premešati karte s smučarskimi rokavicami, če pa pomanjšate aplikacijo, kot je na primer *Word*, ostanejo njegovi deli po celotnem zaslonu. Prav tako moteče je, da ni ukaza, s katerim bi pomanjšali vsa okna, da pridete do svojega namizja – morali boste klikati, klikati, klikati. Programskih oken tudi povečati ne morete. Vsaka aplikacija se poveča le do velikosti, ki se ji zdi primerna, ter na zaslonu pusti moteče luknje. In še to – med uporabo iMacove miške z enim gumbom se boste počutili kot medved z nerodno šapo.

Kaj torej ostane?

Seveda pa ni težko ugotoviti, zakaj Maci privlačijo množice. Ljudje so glasno vzdihovali, ko je Steve Jobs na januarskem MacWorldu razkril novega iMaca z ravnim zaslonom, predvajalnik MP3 iPod pa je doživel enako navdušenje. Maci so računalniki, s katerimi boste impresionirali marsikoga. Ker ga ne morete nadgraditi ali na njem igrati iger, boste z iMacom na svoji mizi videti kot nekdo, ki je preveč zaposlen, da bi se sekiral zaradi hitrosti računalnika ali da bi igral *Quaka*. Po drugi strani pa številni investitorji menijo, da je za podjetje slab znak, če se odloči PC-je zamenjati z Maci. »Katero koli podjetje, ki se ne ukvarja z oblikovanjem in kupi Mace, bo propadlo,« meni neki investitor na Slashdotu.

Njihov izgled nam je torej še kako všeč, vendar nam ni všeč njihovo delovanje. Ali bodo naši PC-ji kdaj tako privlačni, kot so iMaci? PC-ji v eni sami škatli se prodajajo slabo, proizvajalci pa menijo, da uporabnike PC-jev veliko bolj skrbita nadgradljivost in funkcionalnost, kot slog. Prepričani pa smo, da bi se marsikateri PC-jaš radostno odpovedal možnostim nadgradnje samo zato, da bi dobil računalnik, ki ne izgleda tako, kot da je sestavljen le zato, da bi ga lahko razstavili.

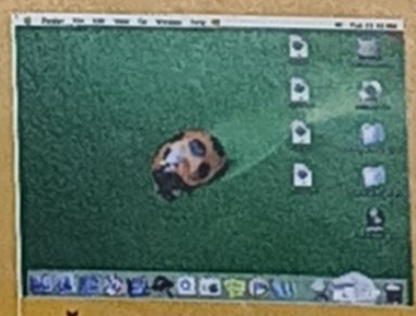


>>MOJ DNEVNIK Z MACOM

Priznanja uporabnika iMaca ...

Četrtek, 16:09

Podpisal sprejem iMaca. Že pakiranje je prelepo, zadeva pa se zažene brez težav ter prikaže pastelni registracijski zaslon, vodne mehurčke in zaigra pomirjajočo melodijo. Kolegi iz grafičnega oblikovanja ga občudujejo, ostali se še niso pustili prepričati.



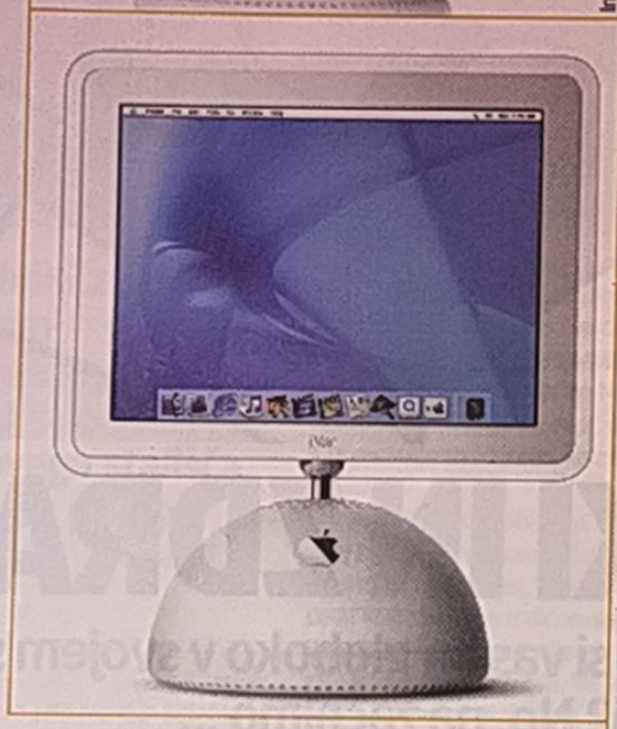
Četrtek, 16:50

iMac daje občutek računalnika, na katerem bi morali resno delati. „Dock" je dobra ideja – mesto za zagnane aplikacije – in se napihne, ko greste čezenj z miško. Vendar velikanske ikone niso tako srčkane kot stare dobre *Windows* ikonice.

Petek, 10:09

Zadeva ni več tako nova. Preklapljanje med programi je moteče, saj zapiranje okna ne zapre aplikacije. Nekateri njegovi deli še vedno lebdijo po namizju. Takšnih motečih napakic je na ducat – in začenjajo mi nažirati živce.

Images courtesy of Apple



PC PROTI MACU

Če vam še vedno ni jasno, je tukaj nekaj razlogov, zakaj je PC boljši od iMaca.

<<PC

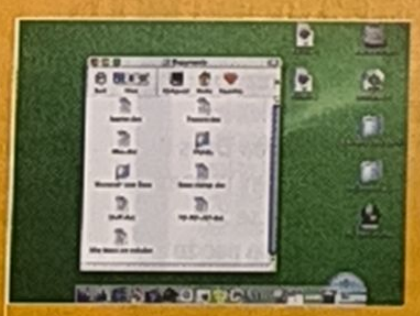
Možat in močan!
Igre in preprost internet.
Dvakrat več gumbov na miški.
Ni vam treba „razmišljati drugače".

MAC >>

Več stane.
Ni ga mogoče nadgraditi.
Čudne ideje operacijskega sistema.

Petek, 13:30

Brskanje po spletu je zgodba zase. Veliko strani se ne prikaže pravilno, vsaka druga stran pa vsebuje kul dodatek, ki pa ga ne morete predvajati, ker ste pač na iMacu. Srčkan zaslon je kar naenkrat preveč kompliciran za *Word*.



Ponedeljek, 9:41

Čas je, da se lotim pravega dela in iMac temu ni kos. *Word* je sicer OK, sta pa *IE* in *PowerPoint* zanič. Delo z datotekami je težavno, saj so ikone prevelike, manipulacija z okni pa je težavna. Pogrešam svoje Win XP, zato ga odnesite čim prej!

fwd>>fwd>>

Barbara je za odtenek bolj izobražena, česar glavni krivec je seveda internet.

01

<1> Če se vam je zadnje mesece zdelo, da se naš preljubi planet ne obnaša tako, kot bi se moral, se poskusite odpraviti na križarjenje preko Atlantika. Na poti v ZDA se boste namreč zaleteli v (da, prav ste prebrali) Avstralijo. Ti ljubitelji piva z zabavnim narečjem so namreč uspeli založiti celoten kontinent. Vse je dokumentirano na http://www.satirewire.com/news/jan02/australia.shtml.

02

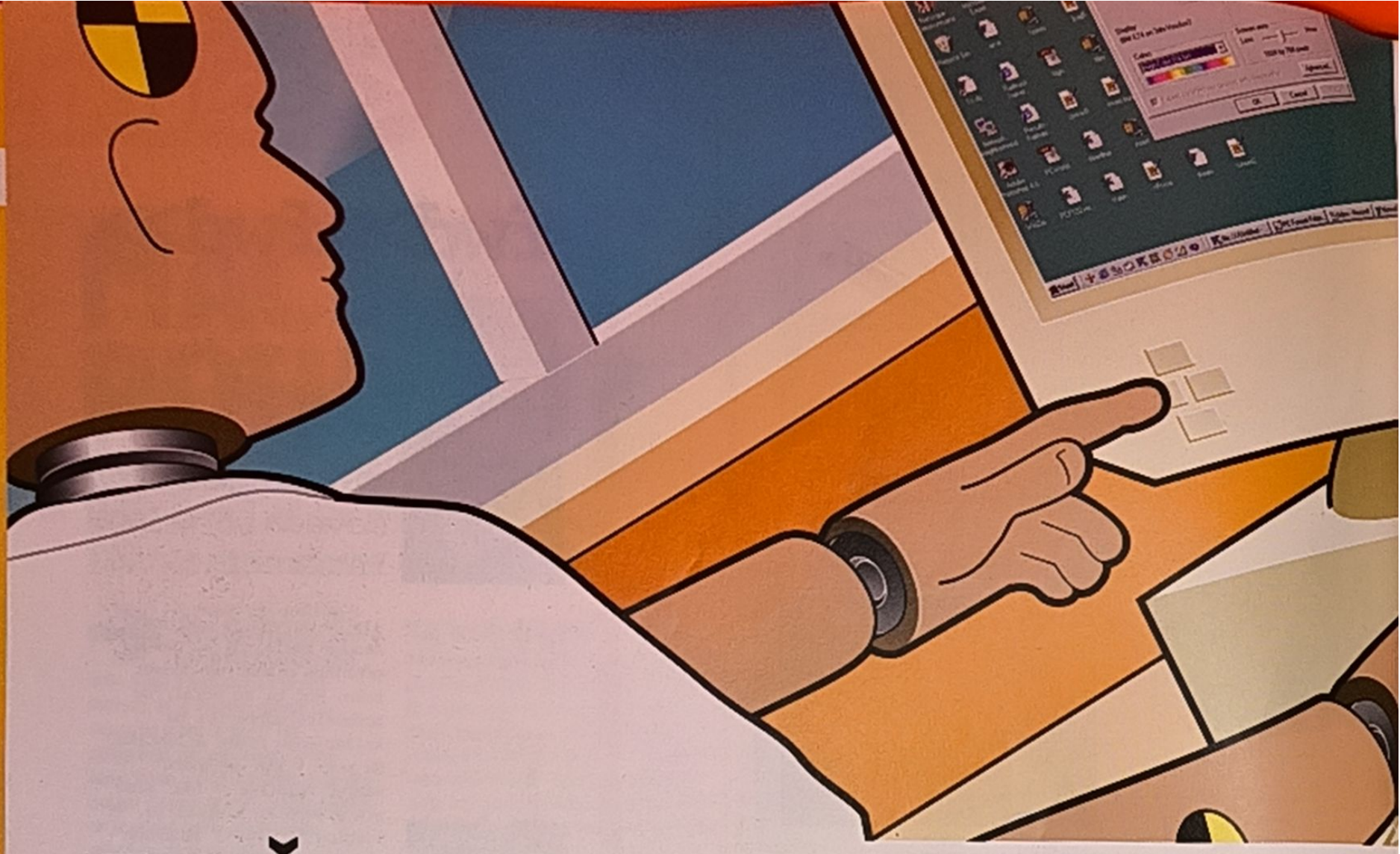
<2> Voda je škodljiva! Naši starši so nam grozili, da se nam bodo žabe zaredile v trebuhih, če bomo pili dosti vode, a je resnica še neprimerno hujša! Nivo toksičnih spojin v naši vodi je presegel vse meje in posledice pitja tako kontaminirane vode pa so iz priloženega jasno razvidne.

03

<3> Toliko govora je bilo o bolezni norih krav, celo Slovenci si lastimo dve nori kravi. Pa so nam sploh povedali, kako prepoznamo noro kravo? O, ne, to pa ne, naj bo narod še naprej zabit. No, zdaj veste. Sicer vam ne morem pomagati z navodili, kako ravnati v primeru, da najdete tako noro mlekarico, a vam zaupam, da se boste že znašli. V najboljšem primeru jo lahko dobite na radar.

04

<4> Strokovna javnost je nesporno dokazala, da smo ženske manj inteligentne, kar so podkrepili tudi z materialnimi dokazi. Enega takšnih dokazov, ki so bili uporabljeni pri predstavitvi rezultatov preiskave, imate pred seboj. Edino, česar znanstveniki niso mogli ugotoviti je vprašanje, od koga smo manj inteligentne.



RAČUNALNIKI IN ZDRAVJE

Svoj računalnik obožujete, vendar pa si vas on globoko v svojem srcu želi poškodovati. Ste se udobno namestili? No, pa začnimo ...

Besede: **Ian Harris**

Verjetno mislite, da je vsak del vašega računalnika pomemben. Vaši roki in zapestji se verjetno ne strinjata – želijo si le spodobno tipkovnico, ki jim ne bo povzročala bolečin. Prav zaradi udobne tipkovnice je delo z računalnikom lahko prijetnejše in hitrejše, vendar je to komponenta, ki ji proizvajalci ne namenjajo veliko pozornosti in do katere imate tudi vi ponavadi »pišmevritni« odnos.

Za svojo tipkovnico najverjetneje niste odšteli več kot 3 tisočake. Lahko pa vašemu telesu povzroči nepopravljivo škodo.

»Tipkovnice, ki jih prilagajo računalniku, so popolnoma standardne,« pravi Andrew Davis iz The Keyboard Company. »To so poceni tipkovnice, ki jih izdelujejo v milijonih. Ljudje pa se za zamenjavo ne odločijo, ker tipkovnico pač že imajo in enostavno ne čutijo potrebe po menjavi.« Kakovost tipkovnice najbolje ocenite po odzivu tipk. Najboljše tipkovnice imajo tipke, ki dajejo občutek, kot da je pod njimi vzmet. Boljše so pa zato, ker prstom po pritisku resnično pomagajo vrniti se v prvotni položaj.« Uporabljajo »zlato križiščno preklapljanje«, kjer ima vsaka tipka namesto navadne gumijaste blazinice lastno kovinsko stikalo. Takšne tipkovnice so veliko boljše,« pravi Davis. Vendar pa verjame, da ljudje tega ne jemljejo kot koristno nadgradnjo. Morda pa bi morali misliti drugače, saj je na tržišču cela vrsta čudaških ergonomskih tipkovnic, ki trdijo, da vam bodo koristile.

Naravni izbor

Microsoftova tipkovnica Natural je ena najbolj priljubljenih nadgradenj tipkovnic – saj veste, to je tista tipkovnica, ki je razdeljena na dvoje. Najverjetneje pa niste slišali za naslednjo bizarno kreacijo, Maltronovo konkavno tipkovnico, ki je podobna plošči z instrumenti iz animirane serije *Terrahawks*.

Maltron trdijo, da je njihov izdelek »prva tipkovnica, ki preprečuje poškodbe zaradi ponavljajočih gibov (RSI),« česar pri Microsoftu ne

Nikar ne dopustite, da bi vaš zaslon kar umrl na cesti – vsebuje kopico grozljivih strupov.

PA Photos

RAČUNALNIŠKI ODPADKI

Vaš PC lahko povzroča škodo tudi po izteku njegove življenjske dobe.

V zahodni Evropi imajo zakon, ki podjetjem predpisuje, da morajo reciklirati svoje zastarele računalnike. Tega vi ne počnete, pa bi morali. Veste, v povprečnem računalniku se skriva dober kilogram svinca, 4,5 kg aluminija, 5 kilogramov peska in ducat še bolj toksičnih kovin, vključno z arzenom, kadmijem in selenijem. Ameriški National Security Council pravi, da bo do leta 2004 zastarelo 315 milijonov računalnikov in če bi vse te računalnike preprosto vrgli stran, bi lahko prišlo do ekološke katastrofe.

Vendar pa je odvečen računalnik pač najlažje zavreči in pozabiti nanj. V Sloveniji se z reciklažo ukvarja le Dinos d.d., pa še ti pridejo k vam le, če nameravate zavreči kakšnih 10 računalnikov. Posamezniki lahko svoj eks-mlinček sicer odnesete v eno izmed izpostav Dinosa, vendar vam bodo reciklažo seveda zaračunali. Kaj pa če bi računalnik podarili šolam? To smo prevenli na petih šolah, vendar je z donacijo toliko birokratskih zapletov, da človek izgubi živce, preden postori kaj pametnega (pomislite, računalnik bi jim podarili!). Ker je računalniška infrastruktura na naših šolah povsem arhaična, bi si človek mislil, da bodo stare Pentiume II sprejeli z odprtimi rokami, ampak ... Hej, pa računalnik podarite kakšnemu učencu. Večina učiteljev ima v razredih vsaj nekaj otrok, ki bi takšno arheološko izkopanino sprejeli z odprtimi rokami.

>>Ker si bolniki z Aspergerjevim sindromom ne znajo predstavljati sogovornikovega stališča, jim je za njihov pogled vseeno.

trdijo. Takšne poškodbe so zelo resne in boleče in jih je lažje preprečiti kot zdraviti. Do okvar pride zaradi preobremenitve občutljivih kit v roki. Uporaba tipkovnice ali klikanje z miško sta dva najpogostejša vzroka. Prvi znak je topa bolečina v roki in nič nenavadnega ni, če ljudje zaradi tega več ne zmorejo opravljati del z računalnikom. Pa lahko vaša tipkovnica to prepreči? Proizvajalci tipkovnic že pravijo tako, vendar Nosheen Quereshi iz RSI Association trdi nasprotno. »Maltronova tipkovnica je nedvomno ergonomska, vendar v njeno preventivno vrednost nisem prepričan. To ni nekaj, kar bi lahko tipkovnica preprečila – preventiva RSI je odvisna od drže celotnega telesa. Res bi bilo zanimivo videti, kako so proizvajalci prišli do takšnega zaključka.«

Kitice bolečine

In kaj se zgodi če zaradi RSI obiščete zdravnika? Naš angleški kolega Alec Meer je to moral storiti po nekaj tednih intenzivnega tipkanja. »Nekaj časa sem bolečino ignoriral, vendar pa je napočil dan, ko več nisem mogel vzdržati. Veste, dvignil sem kozarec piva in spreletela me je divjaška bolečina – skoraj sem se onesvestil.« Zdravnik je najprej preveril, če ni prišlo do kakšne fizične poškodbe, oteklin ali počene žile, kar bi predstavljalo resen problem. Ker takšnih znakov ni bilo, je Aleca povprašal, če morda občuti lahno ščegetanje oziroma trpi za izgubo finega občutka v prstih. »Opisal sem tisto pekočo bolečino v moji desni roki. Povedal sem mu, da sem pravkar dobil službo kot novinar pri računalniški reviji in da sem sedem mesecev pravzaprav neprestano tipkal, česar prej nisem počel. Bolečina je postajala vse hujša in na koncu sploh več nisem mogel tipkati.«

In kakšna je bila Alecova diagnoza? Tendonitis – vnetje kit. Zdravnik mu je predpisal klasično zdravilo proti mačku Nurofen, ki se uporablja za zdravljenje vnetij, priporočal pa je tudi opornico za zapestje, kakršno nosijo igralci squasha.

Nosheen Quereshi pravi, da veliko zdravnikov o tej bolezni ne ve dovolj. »Šolanje splošnih zdravnikov traja pet let, vendar le en dan v teh petih letih namenijo mišično-skeletnim motnjam. Pravzaprav marsikateri zdravnik ne verjame, da kaj takšnega sploh obstaja. Še vedno vam bo večina zdravnikov predpisala tablete proti bolečinam.« Ljudje namreč pogosto povedo, da bi bilo bolje, če bi si zlomili roko, kajti potem bi zdravniki vsaj razumeli, zakaj ne morejo dvigovati bremena.

Slaba vzgoja

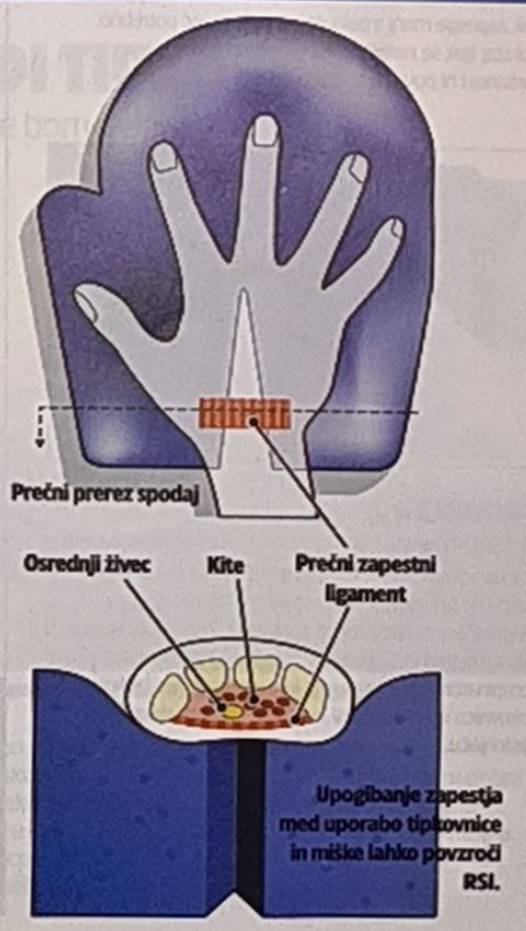
Vendar pa roke niso edini del telesa, ki ga ogroža računalnik – nekateri pravijo, da je v nevarnosti tudi vaš um. »Razmislite o psiholoških učinkih,« pravi Chris Kenton, predsednik oblikovalskega podjetja Cymbic iz San Francisca. »Microsoft nadzoruje miselni tok milijonov uporabnikov in v nekaterih vidikih celo življenje in to samo zaradi datotečnega sistema, ki je oblikovan za zmogljivost računalnika in ne za človeka.«

Uporaba *Oken* nam je večini že zlezla v kri, vendar je Kenton prepričan da obstajajo boljši načini dela. »Koliko časa porabite samo za iskanje datotek, ki ste jih arhivirali pred nekaj meseci in jih sedaj ne morete več najti? In ne samo to – kakšen je učinek takšnega načina dela na uporabnike, ki 8–10 ur na dan delajo s sistemom,

»ZAKAJ ME BOLIJO ZAPESTJA?«

Kaj je to RSI in kako ga preprečite.

O kvare zaradi ponavljajočih se gibov lahko prizadenejo vsakogar, ki uporablja tipkovnico in miško. Najprej začutite bolečino v roki ali zapestju, ki se lahko razvije v pravo invalidnost, ko preprečuje normalno delo. RSI dobite, ki so kite v vaših rokah neprestano pod stresom. Gre za ostro bolečino, ki je iz dneva v dan hujša. In tudi ni pomembno, ali veliko tipkate. Brskanje po internetu ali prebiranje e-pošte imenujemo statično obremenjevanje. Verjetno mislite, da ne počnete nič napačnega, vendar lahko nevede spustite glavo in ramena ter tako obremenjujete telo. Za preprečitev RSI pravzaprav ne rabite zmanjševati ponavljajočih se gibov – zagotovite le pravo držo sedenja in si občasno privoščite premor.



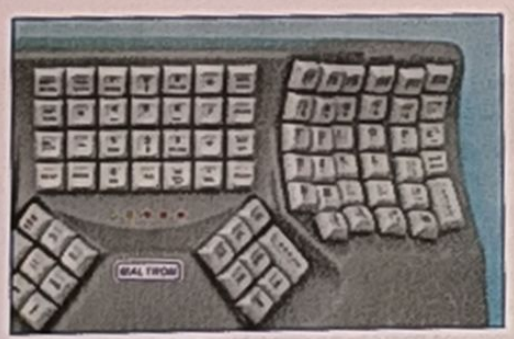
ODBITE TIPKOVNICE

Dajte, zamenjajte že svoj ubog izgovor za tipkovnico.

MICROSOFT OFFICE KEYBOARD

17.000 SIT www.microsoft.com/uk/hardware

Imamo občutek, da Microsoftovi razcepljeni tipkovnici Natural Keyboard ni šlo najbolje. Vendar naj vas to ne odvrne od nove, normalne tipkovnice Office Keyboard. Je malce dvignjena, zato zapestjem nudi dobro oporo med tipkanjem. Za razliko od Maltrona, se pri Microsoftu ne hvalijo z »zdravilnostjo« svoje tipkovnice, vendar vam bo kmalu postalo jasno, da ta tipkovnica ljubi vaše roke.



MALTRON 600

135.000 SIT www.maltron.com

Ah, te čudaškosti pri nas ne boste našli in čeprav je grda, se edina hvali s preventivno koristnostjo. Vaša palca bosta veliko bolje izkoriščena, obenem pa bo zaradi nagnjenih tipk zapestje manj trpelo, saj gibanje ni več potrebno. Položaj tipk se naravno prilega prstom, zato njena koristnost ni povsem iz trte zvita.

TWIDDLER 2

51.000 SIT www.handykey.com/site/twiddler2.html

O enoročnem deskanju kroži toliko šal, da jih na tem mestu ne bomo omenjali, temveč se držimo dejstev. Twiddler2 je majhna ročna tipkovnica, ki jo uporabljate z eno roko. Ima le 12 gumbov, zato bo potrebno nekaj vaje iz kombinatorike. Zadeva pa je koristna zato, ker lahko tipkovnico vržete v smeti in udobno tipkate zleknjeni v naslonjaču.

11-letni Joshua Withehouse, ki trpi za Aspergersovim sindrom, je pred kratkim razstavil svoje risbe.

ki je v svojem bistvu neorganiziran?« Pravi, da človeška bitja niso primerna za celodnevno delo v okenskem okolju. »Postavljanje ciljev, reševanje težav in določanje so miselni procesi, ki se nanašajo na ureditev našega okolja in delovanje človeškega uma. Na žalost pa proizvajalci strojne in programske opreme niso našli dovolj vzpodbude, da bi izdelali sistem, ki bi podpiral učinkovito človeško obnašanje ali pa da bi ljudem pomagali razumeti prednosti in priložnosti učinkovite izrabe računalnika.«

Računalniku se sploh ne rabite približati in že predstavlja nevarnost za vaše zdravje. Nekateri ljudje menijo, da so lahko škodljive tudi brezžične frekvence – takšne, ki jih oddajajo Bluetooth in WiFi naprave – če jih telo absorbira v bližini oddajnika. Analitično podjetje IDC predvideva, da bo do leta 2004 več kot 450 milijonov naprav – vključno z računalniki, tiskalniki, digitalnimi kamerami in telefoni – povezano s pomočjo Bluetootha. Ericsson izdeluje brezročni mobilni telefon, ki ga nosite v bližini senc. In veliko prenosnikov ima pod tipkovnico nameščene WiFi naprave. Strokovnjaki se strinjajo, da bi bilo potrebno Bluetooth in WiFi podrobneje raziskati – vključno z mobilnimi telefoni. Februarja je britanska vlada sprožila obsežno raziskavo potencialnih zdravstvenih groženj prenosnih telefonov in računalniške brezžične tehnologije. Tako so 15 različnim programom namenili kar 1.620 mio SIT, kjer bodo preiskovali vpliv brezžičnih signalov na krvni pritisk in zmožnost vožnje, seveda pa niso pozabili niti na nevarnost tumorja in levkemije.

Zaenkrat je le ena od vladnih raziskav odkrila »potencialno nevarnost« in nakazala, da lahko pretirano izpostavljanje prenosnim telefonom privede do manjših bioloških sprememb.

Večina ljudi je ob omenjanju uporabe računalnikov še vedno zaskrbljena zaradi katodnih zaslonov. Ti delujejo tako, da usmerijo žarek elektronov na tanko plast fosforja, ki prekriva zaslon in ko elektroni trčijo ob fosfor, se ustvarijo rentgenski žarki. Vendar pa ni prevelikega razloga za skrb – relativno nizka napetost CRT zaslonov je veliko nižja od tistih pri komercialnih rentgenih in moderni zasloni so tako dobro zaščiteni, da ni nobene nevarnosti zaradi prekomerne doze sevanja.

Sokolje oči

Računalnik lahko poškoduje tudi vaše oči. Približno 75 % uporabnikov računalnikov prekomerno obremenjuje oči. To ni nič presenetljivega – raziskovalci ameriškega National Science Boarda pravijo, da povprečen uporabnik, ki tudi v službi uporablja računalnik, pred zaslonom preživi več kot sto 12-urnih PC seans na leto.

Pa smo prišli do zadeve, ki ji anglosasi pravijo »Computer Vision Syndrome«. Tudi tokrat gre za okvaro zaradi ponavljajoče se obremenitve, ki nastane, ko se morajo oči vedno znova fokusirati na sliko, ko je svetloba premočna ali prešibka. »Celo če le nekaj ur na dan zrete v računalnik, močno obremenjujete oči,« pravi dr. Gary Gerber, avtoriteta na področju CVS. »Neprimerno direktno osvetljevanje zaslona od zadaj – ki proizvaja škodljivo bleščanje – je vodilni razlog za prekomerno obremenitev oči. Najprimernejši je posreden vir svetlobe, ki ne povzroča bleščanja in lahko močno zmanjša glavobole, zamegljen vid in suhe oči, ki so vsi po vrsti le posledica bleščanja in ničesar drugega.«

APZ ZAKAJ JE PIRATSTVO NAPAČNO?
www.apz-zdruzenje.si
Poiščite odgovor na naslovu: www.apz-zdruzenje.si

>> Vrste odvisnosti od interneta so kiber-seksualna, odvisnost od kiber-razmerij, internetno igranje in odvisnost od računalnika.

SEDITE

Udobno sedite? Chris Washbrook vam razloži, kakšna je pravilna PC drža.

NEZDRAVA

»Seveda je najpogostejša drža usločena. Ko je vaša hrbtenica ukrivljena, so tako hrbtenica, kot tudi kolki močno obremenjeni. Dihanje je omejeno, ker uporabljate le zgornji del ledvenih vretenc. Trpi tudi prebava, saj je vaš trebuh stisnjen. Poleg tega so hrbtne mišice raztegnjene, trebušne pa skrčene, kar privede do slabitve hrbta.«

ZDRAVA

»Ravne drže ni težko doseči, če je le križ dobro podprt. Prelom pri pasu – prav tukaj bi se moral naslonjač zarezati v vaš hrbet. Večina ljudi pa se z nastavljanjem svojega sedala sploh ne ukvarja.

Čudaška drugačnost

Pravijo da šale ne obstajajo – večina šal temelji na zrncu resnice. Komedijantski stereotipi so dober primer. Šalam se smejimo, ker globoko v srcu verno, da je veliko Američanov res predebelih in da so tašče lahko pravi zmaji. A ko se TV osredotoči na dandanes najpogostejši stereotip – računalniškega navdušenca – potem bi morali govoriti o ljudeh z blago obliko avtizma. Strokovnjaki namreč vztrajno trdijo, da računalničarji niso osamljeni, disfunkcionalni in obsesivni, ker bi obvladali računalnik – temveč ker trpijo za Aspergerjevim sindromom.

»Sindrom zagrizencev«, kot so ga poimenovali nekateri mediji, je prirojeno stanje in ga najverjetneje nasledite od staršev. Najprej so ga opazili leta 1944, vendar so to stanje splošno sprejeli šele sredi devetdesetih. Bolniki, ki trpijo za tem sindromom, ne zmorejo občevati z ljudmi ali sprejemati njihovih stališč. Sicer gledajo Esmeraldo in vam sporočijo, da se je dečva skregala z Ramonom, vendar vam ne znajo povedati, kaj jo je razjezilo. Takšnim ljudem so namreč prefinjeni impulzi, ki določajo človeške reakcije, povsem neznani. Ker si ne znajo predstavljati sogovornikovega stališča, jim je za tuj pogled vseeno. Morda se vam bodo zdeli neolikani in brezzvezni, to pa zato, ker ne vedo, kdaj je njihov trenutek, da govorijo preko telefona oziroma kdaj sogovornika pričnejo dolgočasiti. Obenem pa se vam zdijo nekoliko odmaknjeni, ker ne razumejo metafor in šal, ki niso dobesedno razložene.

»Med mojim prvim letom na univerzi so me poklicali k šolskemu psihologu,« pravi Clare, ki ima Aspergerjev sindrom. »Več mojih sošolcev je določilo, da se obnašam tako čudaško in odmaknjeno, ker sem imeli živčni zlom. Vendar pa je šlo le za moj način spopadanja z odhodom od doma, saj sem se nekaj časa skrivala pod mizo, preden sem se odločila, da je moja okolica varna.« Clarino obnašanje, čeprav zmotno označeno kot čudaško, je eden od znakov blagega avtizma, ki je značilen za bolnike z Aspergerjevim sindromom. »Sošolcev sem se zelo rada izogibala. Nikakor nisem mogla razumeti, zakaj bi nekdo preživljal večere v pogovoru s pijanci v zakajenih lokalih. Želela sem obiskati čudovite knjižnice in trgovine in se sama sprehajati po fantastičnih univerzitetnih vrtovih.«

Zveni kot kdo, ki ga poznate? Obiščite kak računalniški sejem ali LAN zabavo in najbrž boste naleteli na nekaj ljudi z Aspergerjevim sindromom – pa če vedo zanj ali ne. Morda ni presenečenje, da najdemo več primerov avtizma in Aspegerjevega sindroma v Kaliforniji (domovanje Silicijeve doline) kot kjer koli drugje na svetu. Razlog? Aspergerjev sindrom je genetska okvara in strokovnjaki menijo, da so inženirji, hekerji in programerji – ljudje, ki morda nimajo avtizma, pa vendar kažejo nekatere simptome – ki imajo potomce, krivi za eksplozijo primerov Aspegerjevega sindroma po 1993. Pravzaprav je bil Microsoft eno od prvih podjetij, ki je zaposlenim ponujalo zavarovanje, ki pokriva psihično urjenje njihovih avtističnih otrok.

Slabo razpoloženje

Internet Paradox Study je bila ena najbolj obsežnih raziskav vpliva interneta na vaše razpoloženje. Raziskovalci so se poglobili v paradoks, kako lahko tako družbena tehnologija, kot je internet, poveča izolacijo in povzroča depresijo. 169 osebam so ponudili dostop do interneta in po dveh letih so ugotovili, da je skupina trpela za osamljenostjo, depresijo in stresom. Prišli so do zaključka, do so površinska razmerja ustvarjena preko elektronske pošte, novičarskih skupin in klepetalnic nadomestila poglobljene odnose v resničnem svetu.

NetAddiction.com so se lotili raziskovanja in ugotovili, da je 6 % od 17.251 izprašanih zadostilo kriterijem prekomerne uporabe interneta. Več kot 30 % je priznalo, da se z internetom izognejo negativnim občutkom. Večina ljudi je med deskanjem po internetu doživela občutja izgube smisla za čas, povečano intimnost in večjo prostost. Organizacija pravi, da obstaja pet vrst odvisnosti od interneta: kiberseksualna odvisnost (brskanje po pornografiji), odvisnost od kiber-razmerij (online prijatelji postanejo pomembnejši od resničnih prijateljev in družine), internetno igranje (obsesivno hazardiranje, igranje in kupovanje) in odvisnost od računalnika (kjer izgubljate čas v Nadzorni plošči ali v *Minolovcu*).

Morda nas bi moralo več obiskati prvega kiber-psihiatra v Evropi, dr. Russela Razaqua (www.cyberanalysis.com). V zadnjih treh letih je preko IRC klepeta ali spletne kamere pozdravil tisoče varovancev, seveda pa ni pozabil na dobri stari telefon. Stranke plačajo 15 tisočakov za prvo seanso, ki traja približno uro – nadaljnje štiri seanse pa stanejo 50.000 SIT. Ljudje s samomorilskimi nagnjenji niso zaželeni.

»Online konzultacije so v veliko pomoč ljudem, ki nimajo časa, da bi obiskali klasičnega psihiatra oziroma za tiste, ki imajo bolezen, kot je agorafobija ali pa so prezaposleni. Tako se lahko z menoj posvetujejo kar iz službe ali od doma,« razlaga Razzaque. Je diplomant londonske kraljeve šole za medicino in je polno zaposlen v državnem zdravstvu. Mnogo njegovih strank je

INVALIDNOST ZARADI TIPKOVNICE

»Trije tedni s tipkovnico ... in nikoli več ne bom delal.«

Sheena Robinson je zaradi uporabe neergonomične tipkovnice postala invalid. »Kar zadeva uradno poročilo, sem 20 % invalid. Začelo se je z RSI v obeh rokah, sedaj pa trpim za kroničnimi bolečinami v komolcih, ramenih in rokah.«

Sheena, 44, je bila zaposlena kot tajnica. »Več kot 18 let sem uporabljala računalnik brez težav, vendar sem že po treh tednih uporabe slabo oblikovane delovne postaje postala invalid. Tako se je moja kariera končala, upokojili pa so me zaradi slabega zdravja.« Sheena je svoje delodajalce tožila in prejela izvensodno denarno nadomestilo. Prosila nas je, naj njenega delodajalca ne imenujemo.

Miza, za katero je delala, je kršila vsa pravila. »Tipkovnica je bila na robu mize. Takoj za njo je bil zaslon in jeklena prečka je preprečevala udobno namestitev

Tudi kratko delo na napačno oblikovanem delovnem mestu lahko iz vas naredi invalida.

nog pod mizo.« Njen primer je srhljiv. Nakazuje, kako resna bolezen je RSI in kako zlahka pride do nje. »Za obe zapestji potrebujem opornico in pod pazduho imam posebne oprijemnike. Obe roki sta popolnoma podprti. Imam dobre in slabe dni, vendar zaradi te okvare nikoli več ne bom mogla delati.«

www.rsiassociation.org

ČLOVEK NA STOLU

Še vedno uporabljate tisti tesni Obijev stol? Strokovnjaki za revmatične bolezni, vam povedo, kaj morate iskati pri idealnem stolu.

STOL ENA

»Težava pri tem stolu je, da se boste nagibali k zvijanju stopal okrog podstavka. To ni dobro, kajti stopala bi morala počivati na tleh pred vašimi koleni.«

STOL DVA

»Večina ljudi ima podoben stol. Je zelo osnoven in nima pomičnega naslonjala. Križ mora biti vedno podprt in lega opore mora biti prilagodljiva višini osebe.«

STOL TRI

»Večina ljudi bi menila, da je to zelo udobno sedalo. Vendar vam ga ne priporočam, če ste nižje rasti oziroma če imate poškodovana kolena.«

STOL ŠTIRI

»Ti so kar priljubljeni. Za razliko od tretjega stola, ga lahko nastavljate primerno svoji višini, zato je sedenje zares udobno.«

STOL PET

»Gre za soliden stol z vsemi potrebnimi nastavljivimi elementi. Napihnjeno naslonjalo morda ne zgleda koristno, vendar je. Omogoča nastavljanje opore za križ glede na vašo višino.«

>> DIGITALNI DARWINIZEM

Evolucija računalničarja ...

XARDIPITHECUS RAMIDUS
Te pradavne opice so najprimitivnejše znane opice. Živele so v gozdovih in so bile poraščene z dlako. Čeprav so hodile po dveh nogah, niso hodile vzravnano in so se verjetno zelo repenčile.

AUSTRALOPITHECUS AFARENSIS
Ti so imeli majhne lobanje. Njihovi veliki zobje in čeljustne mišice so podobni šimpanzovim, vendar so njihovi zobje, noge in medenica nekoliko podobni človekovim. Bili so visoki meter in pol in nekoliko debelušni.

HOMO SAPIENS
Moderni Homo Sapiensi so zadnjih 120.000 let hodili naokoli z melonami in dežniki. Izdelovali so orodja iz kosti, rogov in slonovine in so se umetniško izražali z vrezovanjem v kamen.

HOMO MICROSOFTUS
Z nadaljnjim razvojem so se modernemu človeku katodni zasloni in Keytronicove tipkovnice zapisali v genetsko strukturo. Le poglejte si ukrivljeno hrbtenico, koščena zapestja in bledo polt.

STROKOVNJAKINJA ZA ERGONOMIJO RAZLAGA ...

S priročnimi nasveti naše strokovnjakinje boste sedeli, kot še nikoli.

Chris Washbrook preverja potencialno invalidnost, ki vam jo lahko priskrbijo stoli-kandidati.

MIZA

Tipkovnica naj bo v isti ravnini kot komolci. Podlakti naj počivajo na mizi. S stola odstrani opornike, če se zaradi njih ne morete dovolj približati mizi.

ZASLON

Če ste eden od tistih ljudi, ki morajo med tipkanjem gledati v tipkovnico, potem naj bo zaslon nekoliko nad ravnijo oči. Drugače naj bo poravnan z očmi.

MIŠKA

Veliko okvar rok nastane zaradi nepravilnega ravnanja z miško. Postavite jo tako, da jo boste zlahka dosegli. Najpomembnejša stvar je, da imate sproščena ramena – med nadlahtjo in podlahtjo naj bo 90°. Nikar ne upogibajte zapestja zaradi boljšega oprijema. Če to počnete, potem si takoj priskrbite oporo.

>>Ko uporabljate miško, naj bo med nadlahtjo in podlahtjo kot 90°.

Američanov, zato dela tudi pozno v noč. Ko je odsoten, ga nadomešča trio kvalificiranih terapevtov. Razzaque je postavil stran, ko so nekateri njegovi pacienti želeli nadaljevati s terapijo še po tem, ko so se odselili. »Niso želeli začeti znova in eden mi je predlagal terapije preko e-pošte. Rezultati so bili dobri.«

Kiber-kavč

Kaj se zgodi ko obiščete kiber-psihiatra? No, najprej morate plačati vnaprej za prvo posvetovanje. »Med prvo seanso se s pacientom spoznava,« pravi Razzaque. Razmislite o svojih težavah in jih prelijte v e-pismo in naznačite občutja in vplive, pri katerih želite pomoč. Če se odločite plačati, potem nadaljujete s terapijo. Prediskutirajte nekatera »vprašanja in vzorce«, ki so prišli na plan med posvetovanjem in prejmete »forenzično raziskavo občutij in vedenja.« Pravzaprav vas vprašajo, kaj je narobe. Potem morate voditi dnevnik občutij in igrati igro vlog s tisto lastno platjo, ki je ne marate. V končnem e-pismu je zapisana analiza napredka in priporočila za prihodnost.

Samo trenutek, mar ni že sama zamisel o obisku kiber-psihiatra dovolj bizarna? Mar se nismo nameravali otresti prav takšnih norih idej? Razzaque se smeji in pravi, da je njegov poslovni načrt resen. Najbolj koristen vidik online terapije je neposredno učenje preko elektronske pošte, s čimer lahko varovanci raziščejo svoje lastno vedenje – z drugimi besedami uči varovanca o samoanalizi. »Oba si vzameva čas za razmislek o odgovoru,« pravi Razzaque. »Terapija predstavlja izziv za varovanca in varovanca pogosto vprašam, zakaj je storil določeno stvar, varovanec pa ima čas za razmislek. Zato med nama ni nobene zadrege in varovanci ob mojih vprašanjih in izzivih niso pod takšnim pritiskom, zato lažje pridejo do pravilnih odgovorov.«

Seveda upamo, da ne potrebujete seanse z dr. Razzaquom, da bi rešili svoje računalniške težave. Zato upoštevajte nasvet dr. Formata in počivajte doma z ergonomično tipkovnico, izboljšano držo in občasnim odmorom od zaslonskega bleščanja. Oh, in socializacija z osebo iz mesa in krvi tudi ne škodi. Sedaj pa se zravnajte, no! **PCF**

PREPOZNAVA GLASU

Zakaj je pogovor z računalnikom koristen za vaše zdravje?

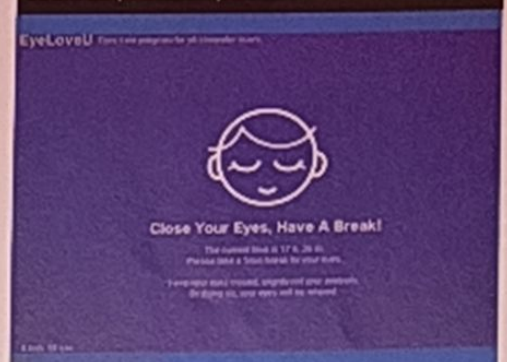
Preveč tipkanja lahko škoduje vašim rokam in povzroči RSI. Edina resna alternativa je tehnologija prepoznave glasu, vendar je večina uporabnikov to že preizkusila in zavrgla. »Je počasen, frustrirajoč in večino časa sem popravljala njegove napake,« pravi Viv iz Londona. No, pred kratkim pa smo odkrili nekaj ljudi, ki so bili navdušeni. »Vsakdo, ki že leto ali dve ni preizkusil te tehnologije, bo navdušen,« pravi predstavnica za stike podjetja ScanSoft, ki zalaga serijo programov za prepoznavo glasu *Dragon Naturally Speaking*. »Tehnologija je v zadnjem času zelo napredovala. V zgodnji razvojni fazi izdelka ste morali med besedami delati premore, da je program prepoznal glas, sedaj pa govorite kot po telefonu.

Težava pa je, da govorjenje ni prav nič podobno tipkanju. Do večine ukazov ne morete dostopati, zato morate občasno še vedno uporabiti tipkovnico. »In seveda morate o stvari razmisliti, preden jo poveste,« se strinjajo pri ScanSoftu. »Ne morete kar čebljati, kot pri tipkanju – potrebujete nekaj časa, da se navadite.«

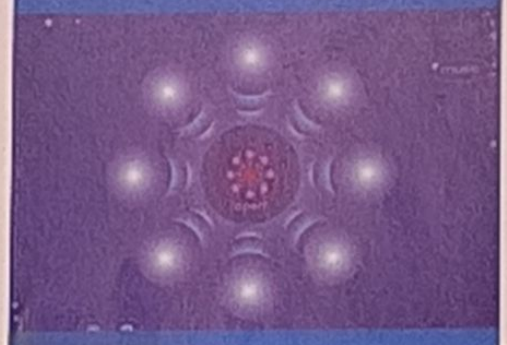
Torej naj zadevo poizkusimo? Če veliko tipkate, potem je vredno poskusiti. Tako si gotovo ne boste škodovali.

OSVEŽITE SVOJ SPOMIN

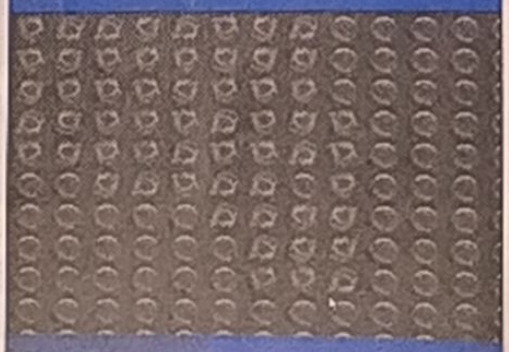
Vas *Office* spravlja v depresijo? Obiščite te strani za prislužen počitek.



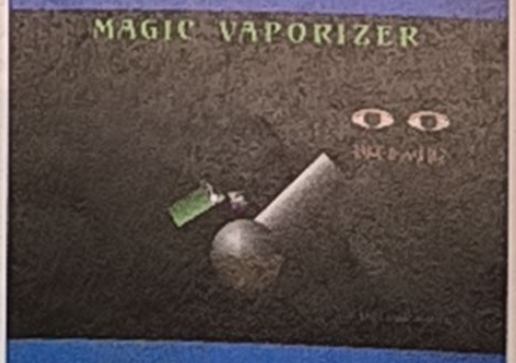
EyeLoveU
www.geocities.com/spydove2001
Se predolgo zadržujete v Oknih? Sniemite to orodje za osvežujoči zaslonski počitek.



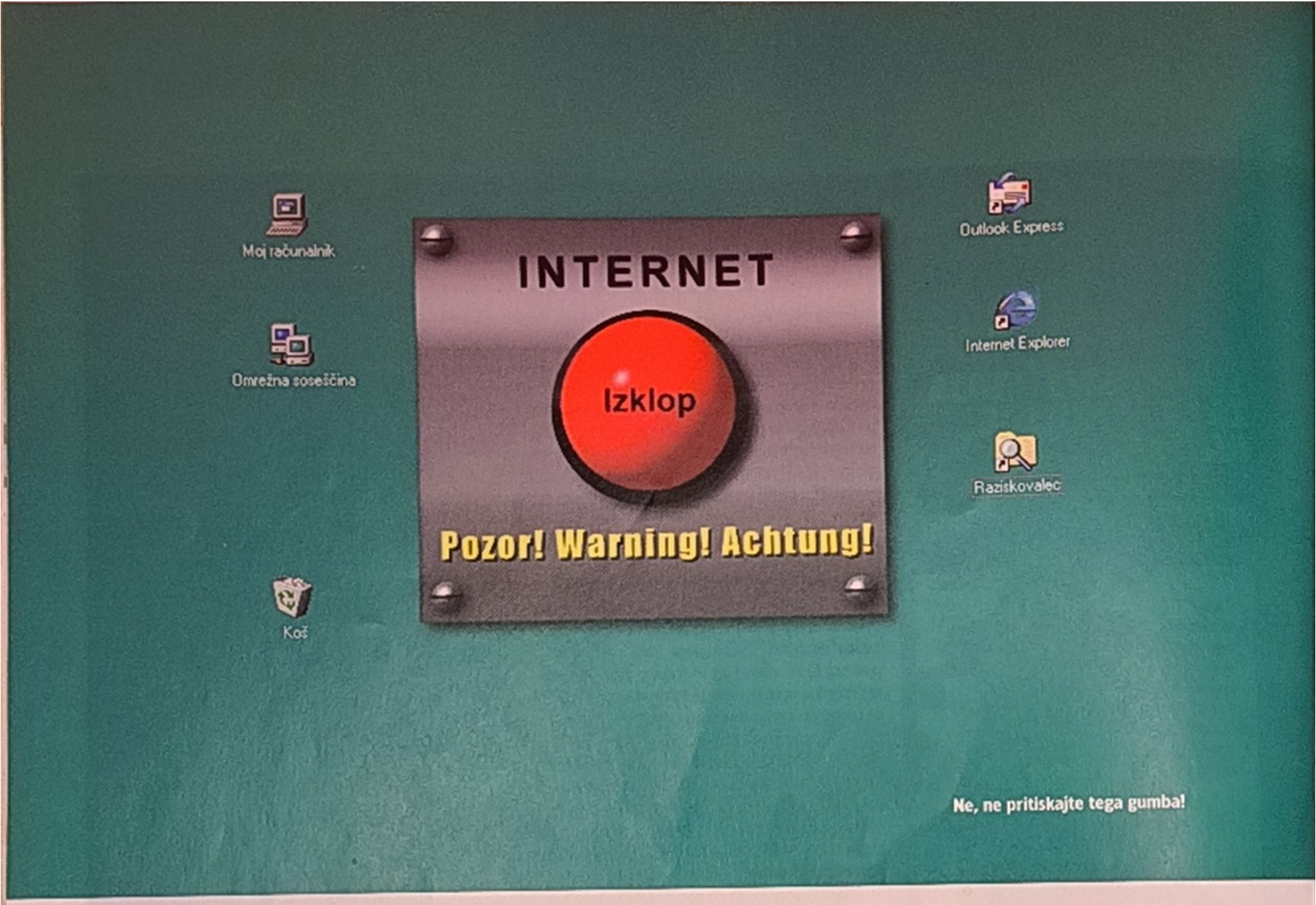
Mezzowave
www.mezzowave.com
»Glejte v sliko. Odpočijte si od terorja vsakdanjega življenja.«



Bubble Wrap
www.virtualbubblewrap.com
Pop! Pop! Snemite ta terapevtski navidezni pokalnik mehurčkov, če vam zmanjka prave zadeve.



Virtual Bong
www.aracnet.com/clavatech/bong/freebonghit.html
Odpočijte se z navideznim bongom in se izogibajte stikov z zadetimi ljubitelji Terrya Pratchetta.



NA POMOČ, IZBRISAL SEM INTERNET

Bi radi enkrat za vselej uničili pošastno hobotnico, ki se ji reče internet? PC Format vam da prijazno vedeti, da to ne bo šlo kar tako.

Besede: **Aljoša Hancman**

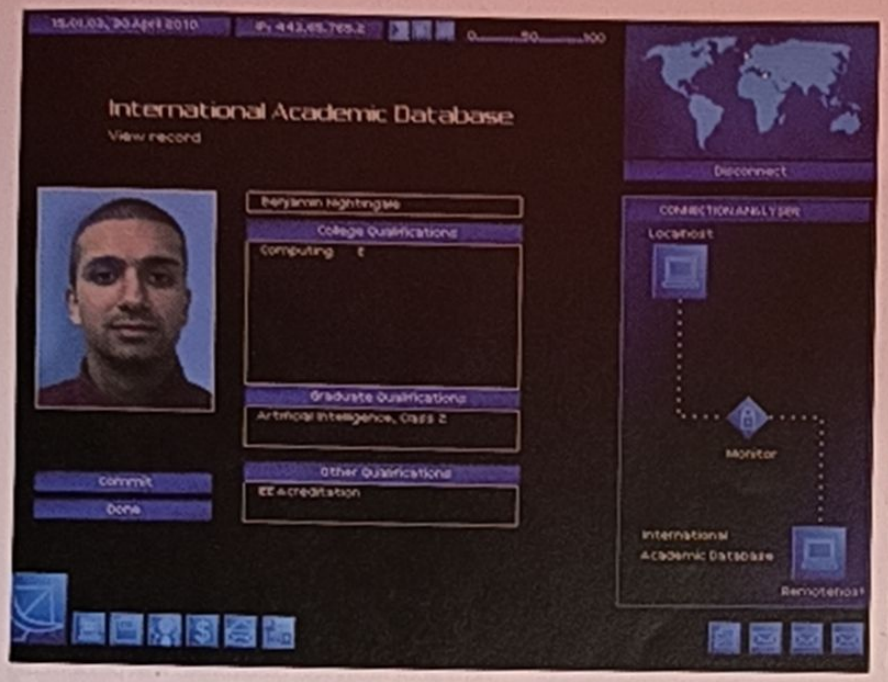
Pred časom sem na internetu zasledil tole zabavno zgodbo: „Milijoni zaskrbljenih uporabnikov so ta četrtek panično klicali svoje ponudnike interneta in zahtevali obrazložitev, kam je mreža vseh mrež nenadoma izginila. Posebna enota računalniških strokovnjakov se je lotila obsežne iskalne akcije in že po nekaj urah ugotovila, da je za vse težave kriva dotična Doris Packuko iz Utaha. Dvakrat ločena gospodinja in mati samohranilka je internet, ne vedoč, kaj sploh počne, preprosto izbrisala z namizja svojega računalnika. Brez pomisleka je pritisnila gumb „OK" kljub temu, da je bila opozorjena: 'Ali ste prepričani, da želite izbrisati internet?' Strokovnjaki so lahko na srečo obnovili večji del podatkov že s tem, da so povlekli internet iz koša nazaj na namizje. Vse ostale manjkajoče delčke interneta so obnovili s pomočjo zadnje varnostne kopije celotnega spleta, ki je shranjena v Pentagonu."

Tale zgodba je podobno kot spletna stran **www.turnofftheinternet.com** odličen sarkastičen komentar dejstva, da se nekaterim niti približno ne sanja, kaj internet sploh je in kako deluje. Kar pa ni nekaj, česar bi se morali sramovati – naročeni ste na PC Format in mi vas bomo rade volje povlekli iz zagate. Kljub temu, da vam bomo tu in tam posolili pamet z osnovami, pa glavni namen tega članka ni utrujanje s poučnimi dolgočasnostmi, ampak predvsem pogruntati, kako bi bilo mogoče internet dejansko izbrisati. Zanima nas, kje je tista mehka točka, po zadetku katere bi gospod internet klecnil, izbuljil oči in v agoniji potočil solzico.

20.000 milj pod morjem

Ste se kdaj vprašali, kam bi prišli, če bi izvoru podatkov s spletne strani sledili po telefonskemu kablu, ki je vtaknjen v vaš računalnik? Če nimate programa NeoTrace (dobite ga na spletni strani **www.neotrace.com**), ki izvoha natančno pot paketov podatkov, ki ste jih prejeli, vam ne preostane drugega, kot da pot poiščete kar po domače. Po izdatni uporabi pnevmatičnega kladiva, motorne žage in obračuni z možmi postave, pa bi na vaše presenečenje prej ali slej končali v Atlantskem oceanu. Zaradi ugodnih finančnih razmer namreč velik del internetnih strežnikov stoji v Združenih državah, do koder so pametne glave pod morsko gladino potegnile na tisoče kilometrov najrazličnejših kablov.

Prvi poskus telegrafske povezave Evrope in Amerike se je začel daljnega leta 1857, ko sta iz Irske zapluli dve ladji in za seboj vlekli več kot 3.000 kilometrov dolg kabel. Na veliko razočaranje vseh udeleženih se je ta po dobrih 600 kilometrih



Če vam diši vdiranje v računalniške sisteme, ne diši pa vam ideja o lisicah na vaših zapestjih, si nabavite hekersko igro *Uplink*. Opis v prejšnji številki PC Formata.

Umorite internet

>>Do uspešne združitve obeh kontinentov je tako prišlo šele v petem poskusu leta 1858

strgal. Smola pa taka. No, volje jim ni zmanjkalo in kmalu so poskusili znova. Tokrat so spremenili taktiko in z vsakega konca poslali po eno ladjo s kablom, ki naj bi se srečali sredi poti. Spet se je končalo s polomijo, saj se je preklemanski kabel tudi tokrat pretrgal. Do uspešne združitve obeh kontinentov je tako prišlo šele v petem poskusu leta 1858, ko so kable končno zvlekli na kopno pri Valentia Harbourju na Irskem in v Trinity Bayu v ZDA. Prvo sporočilo, ki je v trenutku prepotovalo celoten Atlantski ocean, se je glasilo: „Glory to God in the highest, and on Earth, peace, good will to men." Morda bi bilo pametneje, če bi poslali navodila za vzdrževanje kabla, saj so ga brihtni inženirji s „pomočjo" previsoke napetosti skurili že tri tedne kasneje. Se zgodi. Očitno je bil to močan udarec za živce tistih, ki so zadevo finančno podprli, saj je do ponovne povezave Evrope in Amerike prišlo šele nekaj let kasneje.

Tako so izgledali prvi telegrafski kabli, ki so jih stoletje in pol nazaj potegnili pod Atlantikom.

Zgodovina se ponavlja

Človek bi mislil, da bo do danes reka informacij našla drugo pot z enega kontinenta na drugega. Navsezadnje živimo v dobi norega razcveta informatike in računalništva. Res, konec osemdesetih let je kar 90 % vseh podatkov preskakovalo dolge razdalje s pomočjo satelitov. A leta 1988 je spet prišlo do preobrata. Firma AT&T Corp je preko Atlantskega oceana položila prvi kabel iz optičnih vlaken. Nazaj k naravi, bi lahko rekli. Okoli 4.800 kilometrov dolg kabel je tanjši od vodovodne pipe, hkrati pa lahko drži pri življenju kar 40.000 pogovorov.

Kabli so danes običajno zakopani približno meter pod morskim dnom, a tam, kjer se to spusti globlje od 300 metrov pod gladino, kabli prosto visijo in čakajo na nesrečo, kar predstavlja nemajhen problem za vzdrževalce. Neredko se zgodi, da jih uničijo (kable, ne vzdrževalcev) ladje s svojimi sidri, občasno pa njihov okus preverjajo celo morski psi. Ker pa vsak tovrstni kabel nosi napetost 10.000 voltov, takle aperitivček ubogo živalco spremeni v čevapčič.

Zadnja večja katastrofa te vrste se je zgodila leta 2001, ko je zaradi neprevidno odvrženega sidra neke ribiške ladje v bližini Islandije celoten spletni promet v Evropi preklopil v prvo prestavo in kar lep čas vztrajal pri tej polževi hitrosti.

Najprej varnost

Seveda smrt enega kabla ne sme spraviti pod rušo celotnega interneta, zato imate vedno odprtih več različnih poti do informacije, ki jo želite. Verjetnost, da bi se sesulo več teh poti hkrati, je minimalna, ni pa enaka ničli. Ker je število bolnih ljudi, ki se jim po glavah pletejo absurdne ideje, na našem planetu zastrašujoče veliko, so se nekateri pomembnejši strežniški centri odločili za konkretnejšo zaščito svojih računalnikov.

The Bunker je ena izmed radikalnejših tovrstnih stavb, saj njeni lastniki trdijo, da naj bi bila pripravljena preživeti celo nuklearni napad. Hodnike zgradbe ves čas preverjajo oboroženi stražarji s psi, v cisternah pa imajo shranjenega dovolj dizelskega goriva, da bi lahko z njim poganjali generatorje elektrike vsaj tri mesece. Sicer pa o njihovi skoraj fanatični zapriseženosti varnosti najbolje priča njihov slogan: „Nobena enkripcija tega sveta ne more zagotoviti, da vaš strežnik ne bo ukraden, sabotiran ali uničen. Bunker pa." Več zanimivosti boste našli na domači spletni strani bunkerja **(www.thebunker.com)**.

Morda tile „bunkeraši" malce pretiravajo, je pa

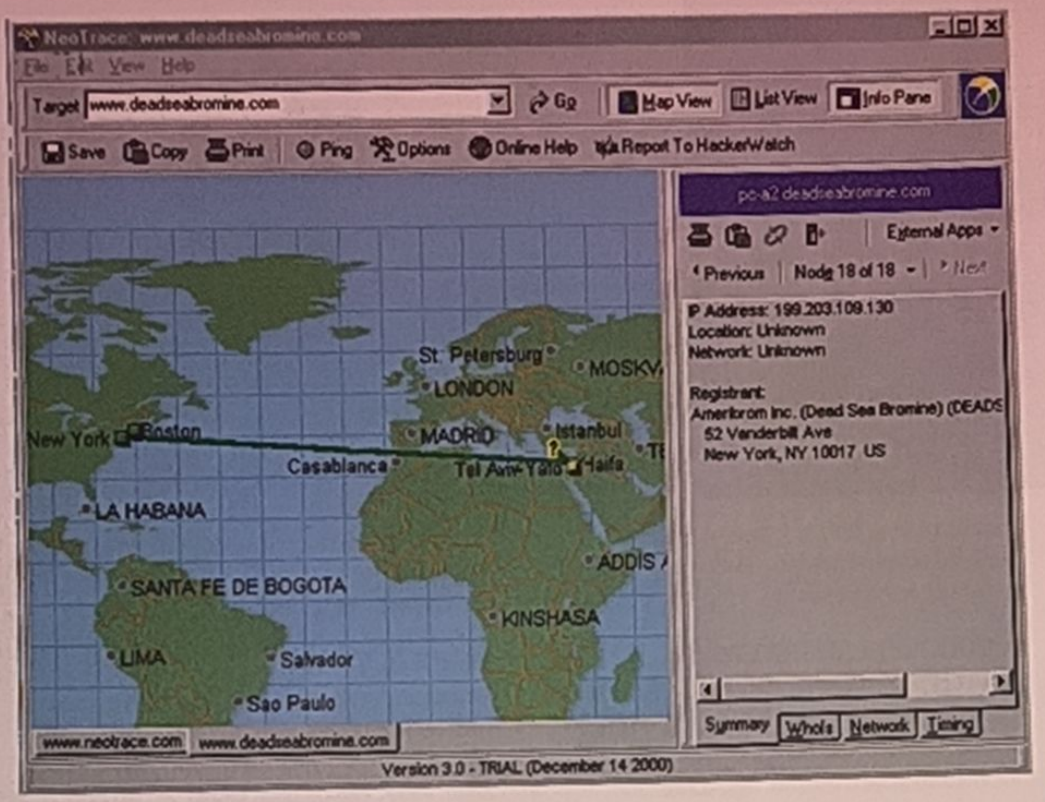
INTERNET IN FILMI

Internet, vdiranje v sisteme in računalniki nasploh so vabljiva tematika za filmske scenariste. Poglejte si preteklost, sedanjost in prihodnost hekanja.

01 **Davnega leta 1983 je Mathew Broderick v filmu War Games s pomočjo modema po naključju vdrl v vojaški superračunalnik in skorajda povzročil tretjo svetovno vojno. Gre za enega prvih „računalniških" filmov.**

02 **Film The Net, posnet leta 1995, v katerem Sandra Bullock igra genialno „hekerko", morda ni bil najboljši film vseh časov, vseeno pa je bila njegova tematika dovolj zanimiva, da je služila kot podlaga za istoimensko nanizanko.**

03 **Leta 1999 sta brata Wachowski ustvarila Matrix, kjer se Keanu Reeves spopade z malo drugačno vrsto mreže. Kultni film, ki da gledalcu dovolj materiala za razmišljanje o tem, kaj je res in kaj ne.**



Če že morate iz kakršnega koli razloga vedeti, od kod natančno prihajajo moralno oporečne slike, ki jih pravkar gledate, lahko uporabite NeoTrace.

res tudi, da se vedno več ponudnikov strežnikov zaveda pomembnosti informacij, ki se na njih skrivajo. Ionut Ionescu, direktor varnosti pri firmi Exodus, ki gosti nekatere strani največjega kalibra (Yahoo! in Lycos sta samo dve izmed njih), pravi, da zaščita z vojsko morda ni najbolj primerna, nikakor pa ne kaže zanemarjati fizične zaščite podatkov: „Lokacija naših centrov sicer ni skrbno čuvana skrivnost, vendar na naše zgradbe vseeno ne obešamo reklam. Njihov položaj poznajo le tisti, ki ga morajo. Poleg tega ima večina naših centrov ogrodje iz kevlarja, tako da bi ob morebitnem napadu vzdržali celo strel iz metalca raket."

Žužkolovec

Ker s kladivom interneta torej ne bomo kar tako porušili, se zadeve lotimo bolj prefinjeno. Da internetni strežniki delajo tisto, kar njihovi operaterji od njih zahtevajo, potrebujejo seveda določene programe. Ti določeni programi pa imajo določene hrošče. In če bi našli te določene hroščke, s pomočjo katerih bi lahko takšen program poslali postrvim piskat, bi bil namen dosežen. Kultna spletna stran za vse, ki jih tovrstne luknje v programih zanimajo, je Security Focusov Bugtraq (**www.securityfocus.com/archive/1**).

Stran je popolnoma legalna, saj naj bi bil njen osnovni namen opozarjanje razvijalcev na napake v njihovih programih. To, da je stran najbolj obiskana s strani hekerjev, pač ni njihov problem. Kar gre seveda grozno v nos Microsoftu, čigar programska oprema je reden gost razprav na omenjeni strani (tole vas verjetno ni posebej začudilo). Scott Culp, vodja oddelka za varnost programov pri Microsoftu, je sicer priznal, da imajo njihovi izdelki določene hrošče, hkrati pa je označil njihovo objavljanje kot skrajnje neodgovorno. Sicer je proti jemanju svobode govora o teh stvareh, poziva pa odgovorne, naj ne kričijo po nepotrebnem „ogenj" v nabito polni kino dvorani. Kako poetično, kako krasno, kako nezanimivo za nas.

Prometni zamašek

Dajmo se konkretneje posvetiti hekanju. Eden bolj učinkovitih načinov sesutja določenega dela interneta so napadi DDoS (Distributed Denial of Service). Ker so razmeroma preprosto izvedljivi in jih je skorajda nemogoče razkrinkati, predstavljajo velik problem za ljudi, ki so zadolženi za varnost. Stvar deluje zahvaljujoč zelo preprostemu dejstvu: če dobi nek strežnik gromozansko število zahtev po podatkih v dovolj kratkem času, bo začel najprej odgovarjati počasneje, nato jecljati, na koncu pa se bo preprosto sesedel pod bremenom. Nekaj podobnega so že doživeli pri Amazonu, CNN-u in eBayu, če se osredotočim samo na bolj znane žrtve. Prav tako smo bili pred meseci, po hekerskem prevzemu IRC kanala #serbia s strani naših hekerjev, v Sloveniji priče velikemu številu napadov DDoS na največje slovenske ponudnike interneta.

Kako napadi DDoS delujejo, ni nobena skrivnost. Najprej si je treba zagotoviti čim večjo armado računalnikov, ki so stalno priključeni na internet. Ker postajajo povezave DSL nekaj običajnega, to ne bi smel biti prevelik problem. Vse, kar heker pri tem potrebuje, je program, ki bo te nič hudega sluteče računalnike odkril in špranjo, skozi katero bo na trdi disk žrtve podtaknil svoj programček. Orodje, kakršno je Asmodeous (**www.asmodeus.at**) lahko v eni sami noči preveri IP naslove (torej imena, s katerimi se računalniki predstavljajo drug drugemu) ene manjše države. Naloga „Port scanninga", kakor se takale metoda imenuje, je najti računalnike s slabo konfiguriranim operacijskim sistemom in napisi „Hekerji dobrodošli" nad vrati. Če imate slučajno omogočeno skupno rabo tiskalnika, ste izobesili natanko takšen napis. Vse, kar napadalcu preostane, je, da celotno računalniško četo zla, ki jo ima pod nadzorom, pošlje brskat na isti naslov ob istem času. Če je pameten, bo heker seveda prej še zameglil svoje sledove, tako da se bo potuhnil na kakšen zaklenjen IRC kanal, od koder bo lahko čisto mirno pošiljal zlobne ukaze na vse strani sveta.

Do DDoS-a čisto posebne vrste je prišlo lanskega 11. septembra, ko so teroristi zrušili World Trade Center. Največje internetno vozlišče v New Yorku se sicer nahaja dober kilometer stran, tako da do fizičnih poškodb ni prišlo, je pa zaradi malega milijona povpraševanj ljudi željnih informacij klecnilo kar nekaj New Yorških spletnih strani (The New York

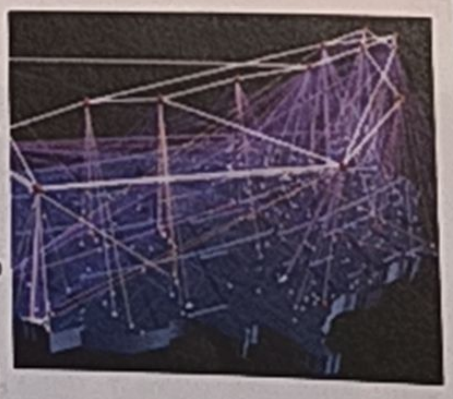
ROJSTVO INTERNETA

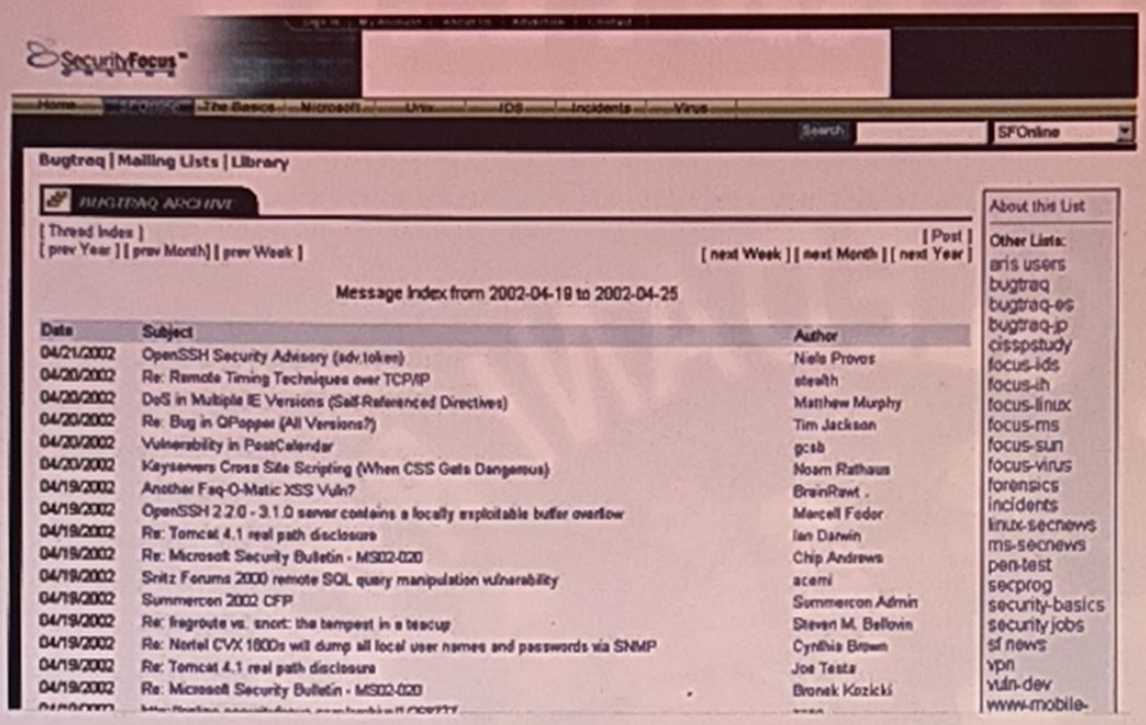
„ARPANET je s svetlobno hitrostjo prerasel svojo začetno velikost."

Pokukajmo tja, kjer se je vse skupaj začelo

Leta 1957 so Američani z namenom, da bi prehiteli Ruse na znanstvenem področju, ustanovili organizacijo Advanced Reserch Project Agency (ARPA). Tega vam seveda ne bi razlagal brez razloga – ravno ta organizacija je namreč prva videla v računalnikih zmogljivo orodje za komunikacijo ter postavila omrežje ARPANET, prapraprapramamo današnjega interneta.

Prvi poskus povezave dveh oddaljenih računalnikov so izvedli leta 1969, ko se je ekipa univerze Stanford povezala z univerzo v Los Angelesu. Njihov načrt je bil poslati besedico „login" z enega računalnika na drugega. Profesor Kleinrock iz Stanforda razlaga: „Pritisnili smo tipko L in vprašali po telefonu: „Ali vidite L?" Odgovor se je glasil: „Da, vidimo L." Nato smo pritisnili tipko O in spet vprašali „Ali vidite O?" Spet je prišel pritrdilen odgovor: „Da, vidimo O." Potem smo pritisnili tipko G in celoten sistem se je sesul."





Na sporni spletni strani www.securityfocus.com/archive/1 najdete obsežen seznam hroščev, ki jih je mogoče izkoristiti za vdor v sistem.

KAKO DELUJE INTERNET

Na hitro opravimo s tem obveznim, a ne posebej zabavnim okvirčkom.

Da bi lažje razumeli funkcioniranje celotne zadeve, si poglejmo, kaj se zgodi, ko vtipkate naslov želene spletne strani (recimo www.pcformatslo.net). Ker takle naslov vašemu brskalniku ne pove čisto nič o tem, kje se nahaja strežnik, ki vsebuje to stran, brskalnik o tem najprej povpraša imenski strežnik (ang. „DNS server"). Teh je več in so urejeni drevesno. Korenski strežnik (ang. „root server"), na katerega leti prvotna zahteva, pozna pot do strežnika z naslovom .net, ta do naslednjega strežnika z naslovom pcformatslo.net, zadnji pa hrani informacijo o celotnem naslovu www.pcformat.net. Tako končno prilezemo do dejanskega IP naslova računalnika (oblika IP naslovov je podobna ternule : 123.232.1.673), ki smo ga iskali.

Ko brskalnik enkrat dobi IP naslov, mu vzpostavitev direktne povezave s tem računalnikom ne predstavlja več nobene težave. S pomočjo posebnega jezika za prenos spletnih strani (protokol HTTP) se škatlici domenita, kako bo potekal prenos in stran se v vsej svoji lepoti znajde na vašem zaslonu. To je to. Za podrobnejšo razlago si oglejte stran:
www.rus1.mindspring.com/whitepapers/Internet_whitepaper.html

Times, MSNBC in ABC News, na primer), medtem ko je bil internetni promet v preostalem delu sveta vidno upočasnjen.

Resnejša grožnja

Res pa je, da je z napadom DDoS praktično nemogoče zamašiti celoten internet, zato se bodo morali bodoči povzročitelji resnejših težav poslužiti drugačnih trikov. Za eno izmed Ahilovih pet interneta bi se lahko izkazali strežniki DNS. Na tem mestu vas bom poprosil za manjšo uslugo – vem, da ste se edinemu resnično izobraževalnemu okvirčku v tem članku želeli izogniti, ampak če boste vsaj preleteli „Kako deluje Internet", bo vaše razumevanje naslednjega odstavka bistveno lažje.

Ste že nazaj? Dobro. Če bi torej nekomu uspelo izbrisati povezave do strani .org, .com in ostalih, bi bila to preklemansko smrdljiva godlja, kajne?

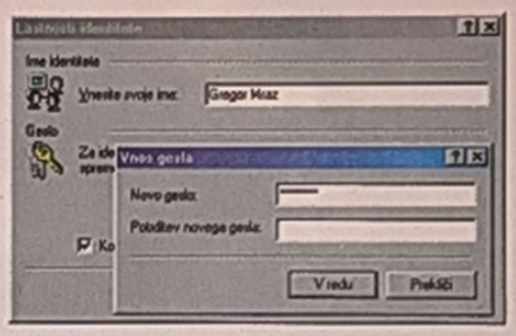
Z DNS-i (Domain Name System) ali domenskimi imeni upravlja ICANN (Internet Corporation for Assigned Names and Numbers), ki ima v svoji lasti 13 korenskih strežnikov, razpasenih po Californiji, Londonu, Marylandu, Stockholmu, Tokiju in Virginii. Na dan ti strežniki prejmejo kar dve milijardi zahtev po IP naslovih. Predstavljajte si, kakšen kaos bi nastopil, če bi ti strežniki nenadoma postali nemi. Do tako neljubega dogodka je že prišlo, kriva pa je bila napaka na napeljavi. Rezultat tega je bil enodnevna nedostopnost vseh spletnih strani, ki so se končale s .com, .org ali .net. To je bilo leta 1997, ko internet še ni bil v svojem najbujnejšem razcvetu, tako da neke katastrofalnejše škode ni bilo.

Danes je zaščita ključnih strežnikov seveda fenomenalna, tako da do podobnih težav skorajda ne more priti. Neštete ključavnice, pod katerimi se skrivajo, so bile doslej prevelik zalogaj tudi za najspretnejše hekerje ... ampak, saj veste, nikoli ne reci nikoli. Noben računalnik ni nikoli dovolj varen.

Če je vaš življenjski cilj zadati smrtno rano internetu, ste morda ugriznili v nekaj, česar ne boste zmogli prežvečiti. Nekateri pomembnejši strežniki so fizično zastraženi bolj kot sam gospod Osama, zaščita programov pa pospešeno lovi korak z zvitostjo hekerjev. Spopadli se boste s prefinjenimi požarnimi zidovi, detektorji vdora in težko zlomljivo enkripcijo podatkov. Poleg tega pa nikar ne zanemarimo dejstva, da se danes kraja podatkov z računalnikom in povzročanje gmotne škode kaznuje z zaporom. **PCF**

NE POČNITE TEGA

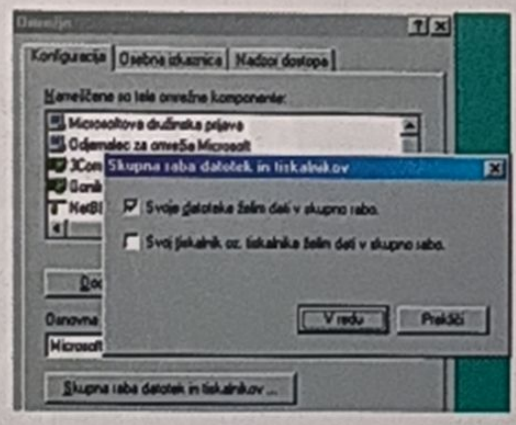
Noben računalniški sistem ni 100% odporen na napade hekerjev, lahko pa upoštevate nekaj preprostih nasvetov, ki nadležnežem vsaj ne bodo preveč olajšali dela. Inštitut SANS v sodelovanjem z FBI-jem vsako leto izda seznam lukenj, skozi katere nepovabljen gost največkrat prileze. Celoten seznam boste našli na naslovu www.sans.org/top20.htm



01 Pazljivo izbirajte svoja gesla
Geslo je marsikje prva in edina zaščita. Nikoli, ampak res nikoli kot svojega gesla ne uporabljajte lastnega imena ali imena vašega psa. Že res, da si je to najlažje zapomniti, a zato tudi najlažje uganiti. Kdo med vami ima PIN kodo na prenosnem telefonu 1234 ali 1111?

02 Nadgrajujte programe
Vaš trdi disk navadno hitro postane smetišče programov, ki jih nikoli ne uporabljate, ali pa zaganjate njihovo že zdavnaj zastarelo različico. Večino varnostnih lukenj avtorji odkrijejo šele po izdaji programa, zato redno spremljajte spletne strani proizvajalcev in sproti odstranjujte smeti, ki jih ne potrebujete.

03 Zapirajte vrata
Tako imenovani „port scanning", s katerim lahko kdor koli ugotovi, katera vrata imate odprta, z zakonom sploh ni prepovedan, zato malo paranoje ne bo škodilo. Klasična napaka v Oknih je omogočena skupna uporaba tiskalnika.



RADIO ANTENA

105.2 Mhz

NAJBOLJ GLEDANI RADIO

KO VEŠ, KAJ POSLUŠA

105,2 Mhz

ANTENA **RDS** - *Preberi, kaj poslušaš!*
prvi v Sloveniji – podatki o skladbi na RDS-u

ANTENA **SMS** - *Pošlješ in izveš!*
pošlješ SMS 041 300 300 R ANTENA
in dobiš SMS s podatki skladbe in izvajalca

Preizkušeno

Oprema/Dodatki/Aplikacije/Orodja Ultimativni testi

SODELOVANJE

Andrej Potočnik, najvišji pri PCF

Ta mesec sem bil nagrajen s posebnim opravilom. Nikola, mi naklonil čast, da kot prvi v uredništvu naredim skupni članek z Barbaro. Naj vam povem, da sem se v času, ki sva ga imela na razpolago, močno zabaval.

Kakorkoli, ta mesec sem vam pripravil nekaj umotvorov. Najprej je tukaj supertest, v katerem boste izvedeli vse, kar morate vedeti o zvočnih karticah. Nadalje se skrivajo testi prenosnikov, našli boste kakšno novo matično ploščo, zanič zvočnike, zelo težko verjetno (pravzaprav skorajda nemogoče) pa je, da bi našli sliko Cybill Shepard, ki objema polarnega medveda. No ja, nemogoče je vedeti, dokler revije ne preberete.

potocnik@videotop.si

Tehnična plat

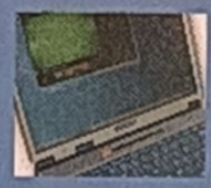
PCF Laboratorij
Naše sobane za testiranje strojne in programske opreme obstajajo že 5 let. Skozi čas smo se naučili, kako oceniti kaj potrebujete, in vam nato povedati, kaj kupiti.

Izbor uredništva
To nagrado bodo prejeli izdelki, ki bodo inovativni, kvalitetni in bodo ponujali največ za svojo ceno. Če se boste odločili za nakup izdelka, ki nosi takšno nagrado, ste lahko prepričani, da ste kupili najboljše.

Dober nakup
Tole priponko smo rezervirali za dobre kupčije. Redno nadgrajevanje in vzdrževanje računalnika je lahko precej drago početje, zato za vas napeto spremljamo cene na trgu, da vam lahko predlagamo najbolj primerne nakupe.

TA MESEC

SUPERTEST
32 ZVOČNE KARTICE
Krvaveča ušesa v PC Formatovem laboratoriju. Še en tipičen dan, torej...



PISANA IZBIRA
48 NOTESNIKI
Štirje računalniki, 11 kg in nekaj tisoč megahertzev.

ZVOČNIKI
43 ZLOZLJIVI ZVOČNIKI
Zvočniki iz lepenke? Kaj vse ne najdete v PC Formatu...

PISANA IZBIRA
54 PROGRAMSKI DVD PREDVAJALNIKI
Trije programi za ogledovanje filmov na računalniku.

PRIHODNOST PRED VRATI
41 VIEWPAD
Prvi smo preizkusili nov Microsoftov izum – Tablet PC.

PCFormat
Supertest
zvočne kartice
za vaš pc

KO RAČUNALNIK PREPEVA

Če sesuvate napadalce iz vesolja, gledate grozljivke ali snemate glasbo, bodo najnovejše zvočne kartice glasba za vaša ušesa.

Bilo je megleno jutro jeseni leta 1992, ko sem na dom dobil obvestilo, da me na pošti čaka paket. Končno. Dočakal sem namreč svojo prvo zvočno kartico za PC: Creativov SoundBlaster PRO. Tresočih rok sem jo prinesel domov. Pri previdnem odpiranju paketa so mi oči zadovoljno počivale na napisu Deluxe Edition, kar je pomenilo, da sem postal lastnik dveh legendarnih iger: *Indy 500* ter *Lemmingov*. Pravzaprav škoda, da me ni nihče takrat posnel, saj bi posnetek najverjetneje zmagal na kakem tekmovanju za amaterje – in mene močno spravil v zadrego. Ampak kakor koli že, kartico sem uspel vstaviti v takratno 386, jo namestiti, priklopiti na stolp, nastaviti zvočne nastavitve v *Prince of Persia II* in...

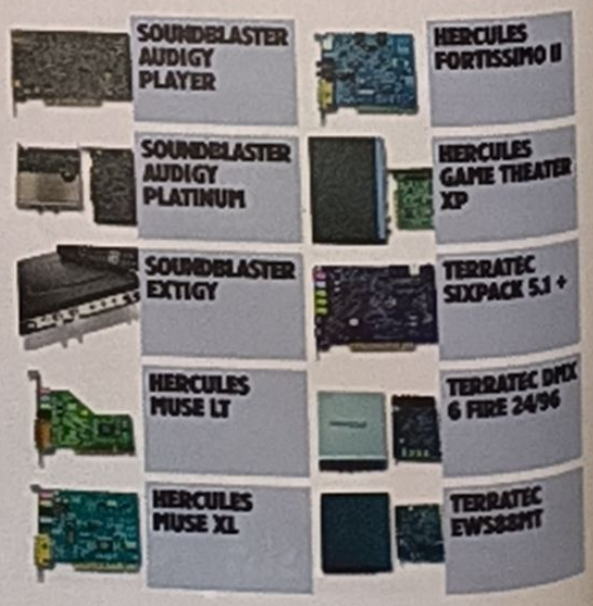
... ni malo manjkalo, pa bi priskrbel infarkt svojemu očetu. V razburjenju sem namreč pozabil, da je bilo ozvočenje nastavljeno na stopnjo glasnosti: nagajanje sosedom. Verjemite mi, sledilo je čiščenje vsega mogočega, učenje, ponovno čiščenje vsega mogočega in še bi lahko našteval. Ampak bilo je vredno, saj sem bil z svojim saundblastrom glavni na vasi. Fantje od blizu in daleč so se drenjali v moji sobi in občudovali, kako dobro zvenijo njim ljube igre.

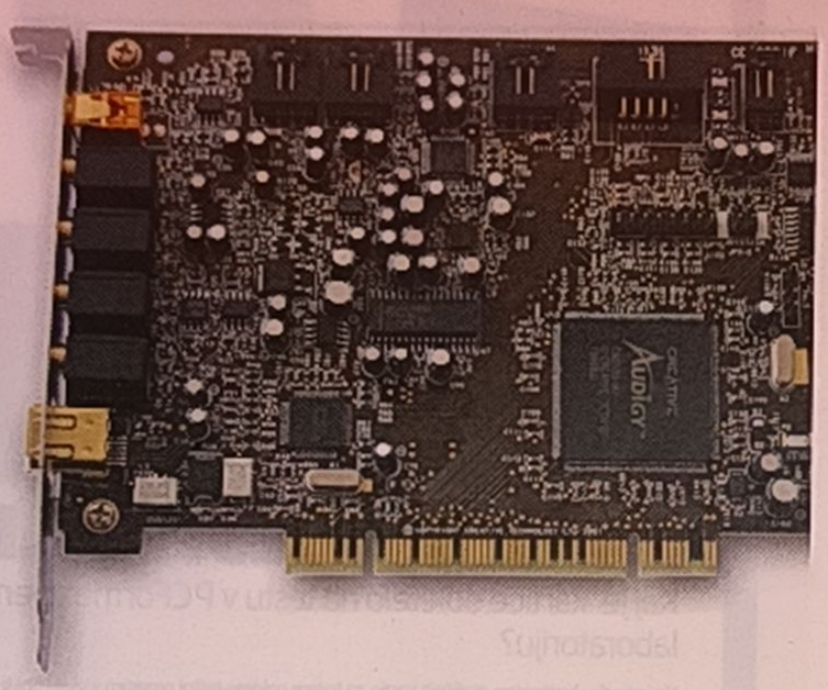
Bistvo tele anekdote? Hrm, dve stvari. Prva je tale: če ste potrebni potrjevanja, si kupite nekaj novega in neznansko dragega. Verjemite mi, občudovalci so zagotovljeni. Druga pa je tale: brez zvoka ne gre. Človek dobi iz okolja v povprečju 15 % vseh podatkov v obliki zvoka, kar lahko pomeni za nekoga zelo malo, za druge pa spet zelo veliko. Vsekakor pa si sodobnega domačega računalnika ne gre zamisliti brez zvočne kartice.

Razvoj zvočnih kartic je v preteklosti zaznamovalo singapursko podjetje Creative Labs. Zakrivili so namreč serijo SoundBlaster, torej družino zvočnih kartic, ki so bile na začetku namenjene igranju (profesionalne zvočne kartice so bile domena Rolanda), kasneje pa so se tudi začele spogledovati z profesionalnim trgom. Vsekakor je ime SoundBlaster postalo sinonim za zvok v igrah in še danes je podjetje vodilno na področju zvoka v igrah. Vsekakor so se zvočne kartice, od svojih začetkov pa do danes, dodobra spremenile. Proizvajalci so opustili ostarelo vodilo ISA, pojavili so se Windows z vmesnikom za igre DirectX, pojavile so se potrebe po prostorskem zvoku, nenazadnje vse več ljudi uporablja računalnik za predvajanje filmov DVD kar pomeni, da so se morale zadovoljiti tudi te potrebe.

Kaj vas čaka na naslednjih straneh? Ogledali smo si najmanjši Hercules in seveda njegove velike brate. Tudi izdelki podjetja Terratec, ki meri predvsem na profesionalno področje, so tukaj. Nenazadnje boste lahko tudi našli Creativove izdelke in se prepričali, če podjetje še vedno dominira na tržišču. Pa še kak nasvet ali dva se utegneta pojaviti, kar tako, med vrsticami. Kar izvolite.

Andrej Potočnik





SOUNDBLASTER AUDIGY PLAYER

32.040 SIT PCX d.o.o.

Začnimo pri najmanjši Creativovi kartici na tokratnem testu. Zgrajena je okoli procesorja Audigy oziroma EMU12K. Če bi primerjali procesor s starejšim EMU10K (katerega lahko najdete v seriji kartic Live! in Live! 5.1), bi ugotovili, da sta si procesorja precej podobna, da pa je EMU12K precej hitrejši, poleg tega pa se manj greje.

Kartica je seveda na vodilu PCI, podpira pa naslednje standarde: polna združljivost z Directsound in Directsound3D, podpira knjižnice prostorskih učinkov EAX 1.0, EAX 2.0 in EAX Advanced HD, A3D 1.0 ter poseduje zmožnost predvajanja zvoka 5.1. Prav tako ima podporo zvoku Dolby Surround in Dolby Digital. V praksi se je kartica izkazala za zelo dobro, predvsem ji ležijo igre in predvajanje datotek MP3, medtem ko je za profesionalno delo manj uporabna, saj ima prevelika odstopanja v stabilnosti, prav tako pa ji dela probleme čistost zvoka pri visoki jakosti. Na zadnji strani najdemo izhod za sprednji in zadnji par zvočnikov, izhod za center oz. digitalni izhod 5.1, neojačan vhod za zunanje vire zvoka, vhod za mikrofon ter vhod IEE 1394. Serija kartic Audigy ima vgrajen vmesnik Firewire. Na kartici najdemo še ločen vhod za igralne palice oz. MIDI naprave, vhode za enote CD-ROM ter izhod za priklop Audigy oz. Live! Driva.

V paketu je poleg gonilnikov priložena tudi odlična igra *Giants: Citizen Kabuto*. Na testu se je Audigy Player obnesel dobro, odličen prvi je bil pri testu z igro, kar pomeni, da je pospeševanje in izraba knjižnic EAX odlična, medtem ko se je izkazalo, da porabi pri predvajanju zvočnih knjižnic DirectX kar dosti procesorskega časa.

PCFOcena

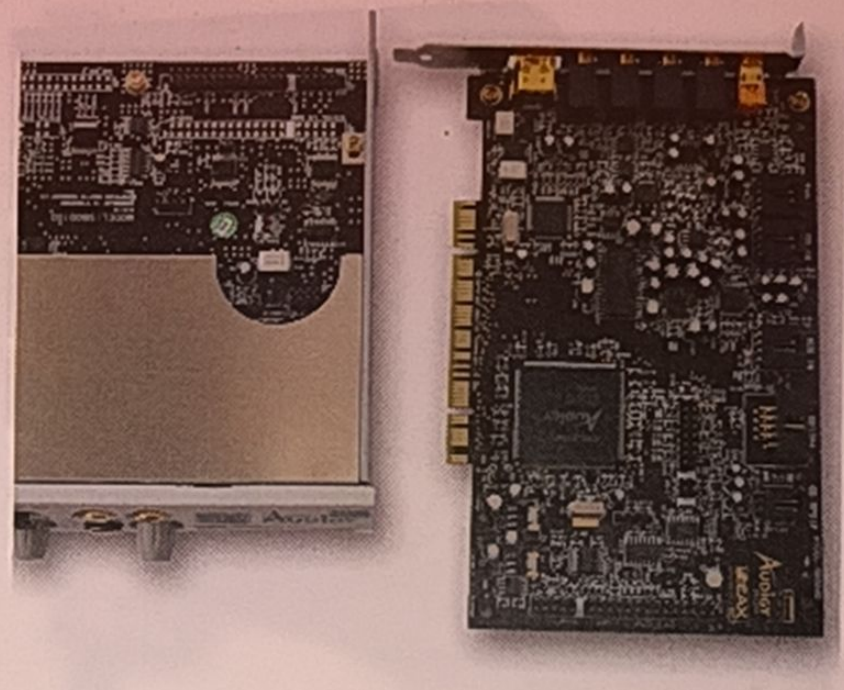
↗Dober zvok, EAX advanced HD zveni fantastično
↙Lahko bi optimizirali porabo procesorskega časa

»Igre kar kličejo po nakupu Audigy-a.«

85%

→Podrobnosti

Procesor Audigy
Podprte knjižnice EAX 1.0, 2.0 in Advanced HD, A3D 1.x, DS, DD
Izhodi stereo spredaj in zadaj, center oz. digital out
Vhodi line in, mic in, game/midi vhod
Globina snemanja največ 16 bit
Razmerje snemanja največ 48 kHz
Globina predvajanja največ 24 bit
Razmerje predvajanja največ 96 kHz
Dodatno nič
Priložena programska oprema Creativov standardni paket navlake (Wave studio, Midi sampler, Task Manager ...), *Giants: Citizen Kabuto*
Audiobench 99 Directsound 16 bit streaming: 6.26, Directsound3D 16 bit streaming: 10.5
Return to Castle Wolfenstein (fps) 47.9
Telefon (01) 581 98 00



SOUNDBLASTER AUDIGY PLATINUM

64.200 SIT PCX d.o.o.

Platinum oznaka nam najbrž pove, da je to kartica, ki je namenjena zahtevnejšim uporabnikom, predvsem tistim, ki so podvrženi temu, da radi priklopijo vse živo na svoj PC, kar vključuje tudi kuhinjski hladilnik ter oljni gorilec v kurilnici.

Šalo na stran, Audigy Drive dostojno nadomešča odlični Live! Drive, kar pomeni, da imate celo vrsto vhodov in izhodov kar na sprednji strani vašega računalnika, kar močno olajša dostop in priklop naprav. Srce kartice pa je enako manjšemu Playerju. Creative namreč deli imena glede na to, koliko dobrot vam zapakira v škatlo, medtem ko kartice ostanejo iste. Za uporabnika pomeni to preprosto odličitev: če ne potrebujem Audigy Driva, potem kupim Playerja, če potrebujem Audigy Drive, kupim Platinuma. No ja, drži tudi naslednje: če sem len, kupim Platinuma. Audigy Drive poseduje tudi daljinski krmilnik, kar vam močno olajša nastavljanje in pretikanje. Krmilnik je priročna zadevščina, ki vas bo kar precej razvadila. Da pa ne bom samo hvalil, bo potrebno še malo graje.

Ker Platinum cilja na zahtevnejše uporabnike, naj vam razkrijem naslednjo skrivnost: čeprav vsepovsod piše, da je kartica sposobna predvajati 24-bitni zvok, to ne drži. Pri predvajanju se signal v procesorju namreč pretvori iz 24 bitov na 16 bitov in šele potem predvaja, kar seveda pomeni izgubo kvalitete posnetka. Vsekakor resna pomanjkljivost, ki bo marsikoga, ki se resno želi ukvarjati z zvokom, odvrnila od nakupa. Ker je Audigy Platinum zgrajen okoli iste kartice, bom samo zapisal naslednje: priključki na kartici so enaki kot pri Playerju in tudi kartica se pri delu obnaša povsem enako.

PCFOcena

↗Audigy drive vas razvaja, krmilnik pa še bolj
↙Trg ne bo odpustil pomanjkanja 24-bitnega predvajanja

»Sicer odlični kartici pomaga še odličnejši Audigy drive in priložen daljinec.«

88%

→Podrobnosti

Procesor Audigy
Podprte knjižnice EAX 1.0, 2.0 in Advanced HD, A3D 1.x, DS, DD
Izhodi stereo spredaj in zadaj, center oz digital, SPDIF, optični, MIDI DIN
Vhodi line in, 2x mic, game/midi vhod, SPDIF, optični, MIDI DIN, IE1394
Globina snemanja največ 16 bit
Razmerje snemanja največ 48 kHz
Globina predvajanja največ 24 bit
Razmerje predvajanja največ 96 kHz
Dodatno Audigy Drive, krmilnik
Priložena programska oprema Creativov standardni paket navlake (Wave studio, Midi sampler, Task Manager ...), *Giants: Citizen Kabuto*
Audiobench 99 Directsound 16 bit streaming: 6.26, Directsound3D 16 bit streaming: 10.5
Return to Castle Wolfenstein (fps) 47.9
Telefon (01) 581 98 00

SOUNDBLASTER EXTIGY

51.900 SIT Eventus Computers

Pa smo pri največji posebnosti tega testa: Extigyju. Vsekakor izjemno privlačna oblika, kateri konkurira edino Herculesov Game Theatre XP. O obliki seveda govorim zato, ker je to zunanja zvočna kartica, ki se priklopi na vodilo USB. Čemu, porečete. Hja, povejte mi, kje ste videli prenosnika z dobro zvočno kartico? Verjetno na kakšnem od prospektov, saj so takšni prenosniki izjemno dragi. Če se hočete izogniti takšnemu nakupu, posežete po Extigyju.

Kakor koli že, Extigy je tu. Zgrajen je seveda okoli aktualnega procesorja pri Creativu, torej Audigyja. Vendar procesor ni tak, kot ga srečamo na seriji Audigy, temveč je bil deležen posebne predelave. Ta posebna predelava ga je na našo žalost okrnila, saj Extigy ne podpira polne podpore EAX Advanced HD. Čemu, vedo le Creativovi inženirji. Prav tako ne velja trditev o 24-bitnem predvajanju, saj gre za ostanek procesorja Audigy. Ko sem že pri grajanju, bom omenil še rezultate na testu. Extigy je bila najslabša zvočna kartica na testu, porabi skoraj 40 % procesorskega časa, kar se prav tako pozna pri igranju iger. Vendar to ni krivda Creativa, saj ga niso namenoma oslabili, pač pa te težave izhajajo iz dejstva, da je Extigy USB naprava. Vodilo USB je tisto, ki zase zavzame toliko pozornosti sistema.

Je potemtakem Extigy slab izdelek nevreden vašega nakupa? Nikakor ne. Če imate prenosnik, oziroma če ste lastnik projektorja in prenosnika in imate želje po letnem kinu, vam bo Extigy prišel kot naročen. S svojo odločno podporo za Dolby Digital vam bo zagotovil mnogo slave.

→Podrobnosti

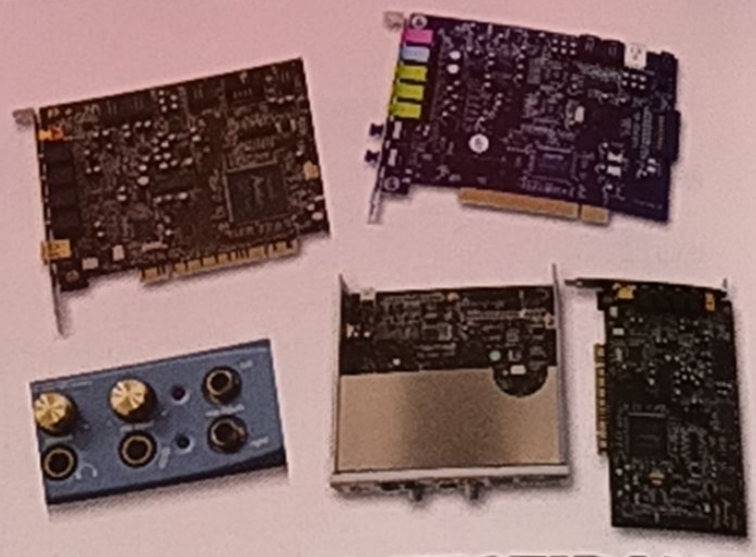
Procesor CA0181-DCT
Podprte knjižnice EAX 1.0, 2.0 in Advanced HD, A3D 1x
Izhodi stereo spredaj in zadaj, center oz. digital, SPDIF, optični, MIDI DIN
Vhodi line,2x mic, game/midi vhod, SPDIF, optični, MIDI DIN
Globina snemanja največ 16 bit
Razmerje snemanja največ 48 kHz
Globina predvajanja največ 24 bit
Razmerje predvajanja največ 96 kHz
Dodatno krmilnik
Priložena programska oprema Creativov standardni paket navlake (Wave studio, Midi sampler, Task Manager ...)
Audiobench 99
Directsound 16 bit streaming: 347, Directsound3D 16 bit streaming: 371
Return to Castle Wolfenstein (fps) 381
Telefon (01) 200 35 00

PCFOcena

↗Ni ga boljšega za vaš prenosnik
↙Morebiti bi potreboval USB 2.0?

»Ekstravaganca zagotovljena. Obremenitev procesorja tudi.«

82%



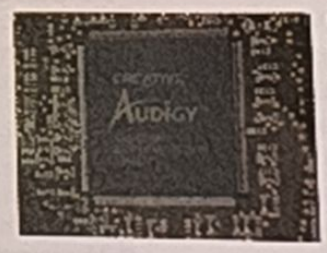
KAKO SMO TESTIRALI

Kaj je kartice doletelo na testu v PCFormatovem laboratoriju?

V nasprotju s testiranjem grafičnih kartic, za katere najdete testni program v vsaki boljši igri, je testiranje zvočnih kartic precej težje delo. V veliko pomoč mi je bilo znova podjetje Ziff Davis, natančneje njihov program *Audio WinBench 99*, ki prikaže podrobne obremenitve procesorja pri predvajanju različnega števila glasov. Odločil sem se, da zapišem podatke, dosežene pri največji obremenitvi v navadnem Directsound in v Directsound3D. Izbranih je bilo 32 glasov v tekočem (streaming) načinu in vsak test je bil trikrat ponovljen, izbrana pa je bila srednja vrednost. To sta bili dve sestavini testa, tretja pa je bila realni prikaz moči oziroma zvoka v igri. Izbran je bil *Return to Castle Wolfenstein*, predvsem na prigovarjanje bralcev, da jim *Q3* že gleda pri ušesih. No pa še nekaj besed o računalu, ki je vse to poganjalo: moj stari Athlon, ki teče na 900 Mhz, 512 Mb pomnilnika, Radeon 8500, vse skupaj pa je bilo zatlačeno v Abitovo osnovno ploščo KT7 RAID. Aja, modrovali so Windows XP.

Kaj iskati

Nekaj stvari, na katere je pametno biti pozoren



Zvočni procesor

Je jedro generiranja zvoka. Notri najdete pretvornike AD in DA, torej tiste, ki pretvarjajo analogni signal v digitalnega in obratno. Višja moč procesorja pomeni hitrejšo predelavo in serviranje zvoka. Poskusite se izogniti modelom CMI 8x08.

Priključki

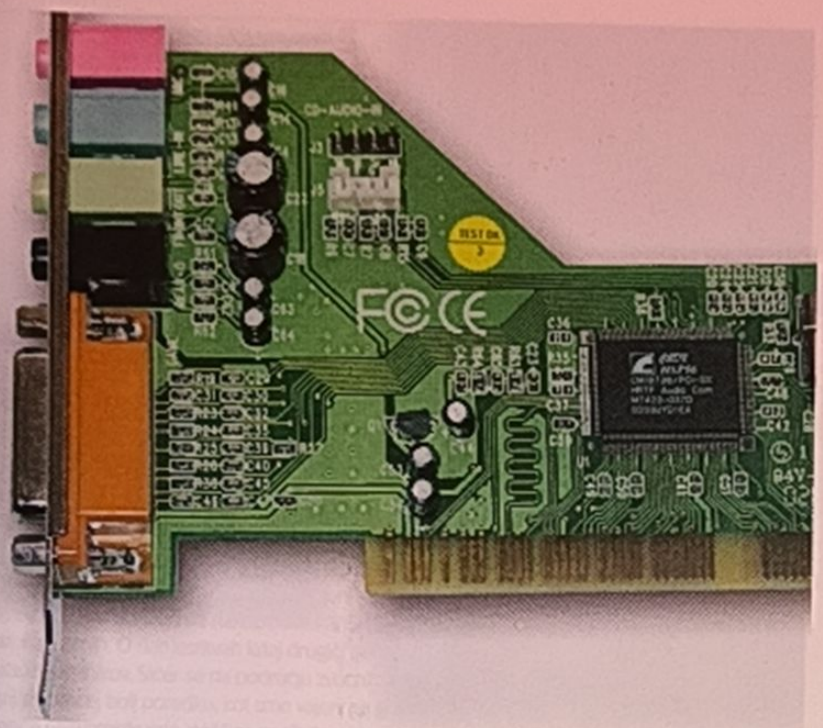
Življenjsko pomembni za tiste, ki imajo nenavadne zunanje vire zvoka (vibrator, knjižna omara, CD predvajalnik ...). Več kot jih je, bolj bo veselo. Verjemite mi, nič bolj ne presune kot posnet zvok hišnih vrat, ki škripajo.

Dodatki

Sem predvsem štejemo zunanje enote za priklop, poleg tega pa lahko najdete tu še kakšne slušalke, mikrofon, majico in podobno. Vse, zaradi česar vam lahko potem dvignejo ceno.

Programska oprema

Poglejte, če so priloženi gonilniki za vaš operacijski sistem. Za vse ostalo velja: več kot je, bolje je, vendar je večina programov neuporabna. Resen program ponavadi stane več kot vaš PC. Uporabni so predvsem programi za predvajanje filmov DVD.



HERCULES MUSE LT

3.600 SIT JAE d.o.o.

Herculesova najmanjša predstavnica na testu je tipičen primer zvočne kartice, namenjene nezahtevnim kupcem, katerim roji po glavi predvsem cena. Zgrajena je okoli zvočnega procesorja 8738 podjetja CMI, ki ga lahko največkrat najdete integriranega na osnovne plošče cele vrste proizvajalcev. Za kupce to pomeni podporo v vseh operacijskih sistemih, združljivost z vsemi najpogostejšimi standardi, kot so A3D 1.x, EAX 1 in 2 in Directsound3D.

Ko kartico primete v roko, se vam zdi neugledno majhna, še posebej če ste prej v rokah držali kakšnega Extigyja, prav tako boste pogrešali cel kup vhodov in izhodov. Zaman boste iskali vhode in izhode SPDIF, prav tako ni optičnih niti MIDI DIN vhodov ali izhodov. Vse, kar kartica poseduje, je spredniji in zadnji stereo izhod, vhod line, vhod za mikrofon ter vhod za igralne palice. To je vse, saj več preprost uporabnik ne potrebuje. Tudi priloženega programja ni, vse kar dobite, je CD z gonilniki, Herculesovim mešalnikom in nekaj reklamami.

Kartica se je na testu obnesla pričakovano, če upoštevamo da zvočni čip ni med hitrejšimi in prepušča kar nekaj dela glavnemu procesorju. Tako je moč opaziti, da je *Return to Castle Wolfenstein* delal kar 5 slik na sekundo počasneje kot pri najhitrejši kartici na testu. Tudi pri predvajanju navadnega ali 3D zvoka se opazi precejšnja obremenitev procesorja. Ampak za takšno ceno človek res ne sme pričakovati revolucije in nakup vam je dovoljen le, če vam je odpovedala vaša stara kartica, če potrebujete dodatno zvočno kartico za predvajanje MP3 ali pa če vam je odpovedala denarnica.

→Podrobnosti

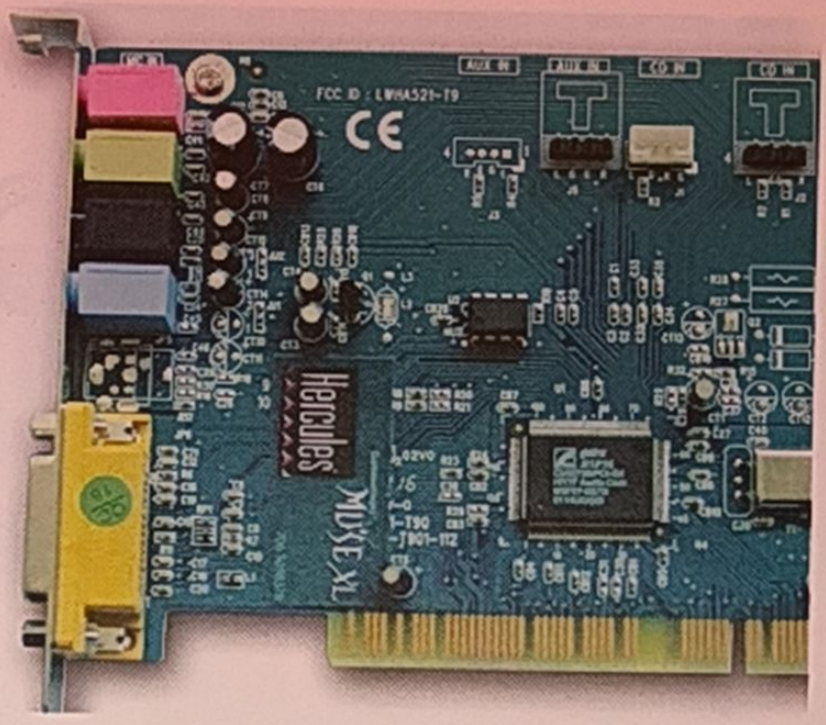
Procesor CMI 8738
Podprte knjižnice EAX 1.0, 2.0,A3D 1.0
Izhodi stereo spredaj in zadaj
Vhodi line, mic, game/midi
Globina snemanja največ 16 bit
Razmerje snemanja največ 48 kHz
Globina predvajanja največ 16 bit
Razmerje predvajanja največ 48 kHz
Dodatno nič
Priložena programska oprema nič
Audiobench 99
Directsound 16 bit streaming: 10.9, Directsound3D 16 bit streaming: 14.3
Return to Castle Wolfenstein (fps) 43.6
Telefon (01) 589 62 00

PCF Ocena

↗ Najcenejša na testu, nagrada za majhnost
↙ Manjka ji dosti; res za največje Gorenjce

»Malo denarja, malo muzike. Tokrat dobesedno.«

63%



HERCULES MUSE XL

6.120 SIT JAE d.o.o.

Druga v vrsti Herculesovih zvočnih kartic, ki so prišle na naš test, je bila Muse XL. Večja sestra Muse LT Zakaj je torej upravičena do naziva XL? Predvsem zaradi tega, ker je Hercules dodal slušalke z mikrofonom.

Slušalke so dokaj kvaliteten izdelek in bi v prosti prodaji dosegle ceno verjetno okrog enega Prešerna. Vendar to še ni vse. Za pičlih šest tisočakov vam Hercules v tej neverjetni ponudbi doda še svetovno priznan in popularen program za gledanje filmov DVD, imenovan *PowerDVD*, različice 3.0. Pokličite zdaj in si zagotovite vaš Hercules Muse XL še danes. Šalo na stran, kartica je sicer na pogled drugačna od Muse LT, vendar se v sistemu obnaša povsem enako, kar pomeni podporo knjižnicam EAX 1.0 in 2.0, A3D ter Directsound3D.

Na preizkusu sem ugotovil, da je kartica za malenkost hitrejša v igrah (očitno je drugačen izgled pripomogel k hitrejšemu delovanju?), vendar pa pri delovanju kar opazno več obremeni osrednji procesor, kar najverjetneje pomeni, da gonilniki zanjo niso tako dobro napisani, oziroma dodatno programje odžira prepotrebno procesorsko moč. V paketu dobite še nekaj glasbenih programov, ki omogočajo amatersko delo z zvokom: *Storm 1.5 Hercules SE* in *Acid Xpress*. Dodan je še *Game Commander 2*, ki omogoča glasovno kontrolo v igrah. Če zaokrožimo: kartica je smiseln nakup, saj predstavlja klasično zvočno kartico, ki ima dodane kvalitetne slušalke z mikrofonom ter zelo popularen in zmogljiv program za predvajanje filmov DVD.

→Procesor CMI 8738

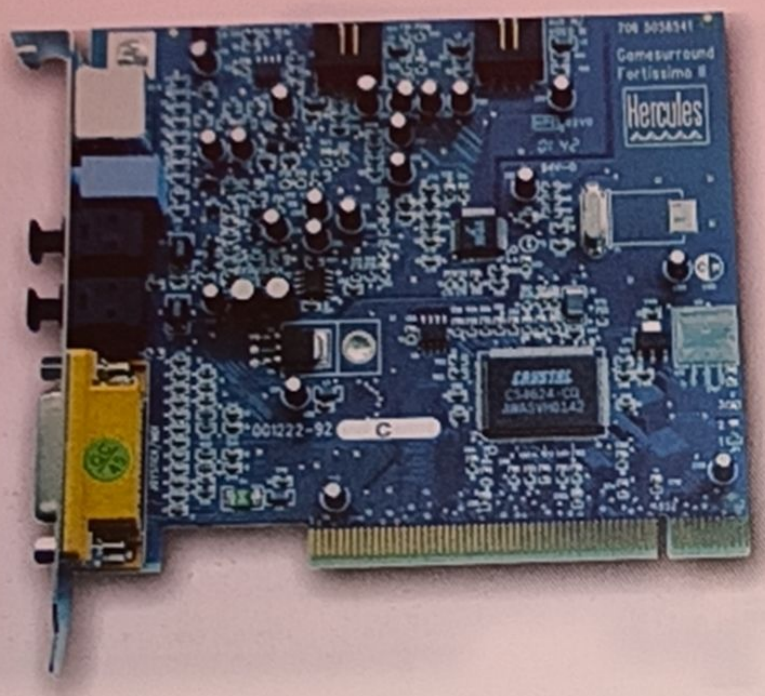
Podprte knjižnice EAX 1.0, 2.0,A3D 1.0
Izhodi stereo spredaj in zadaj
Vhodi line, mic, game/midi
Globina snemanja največ 16 bit
Razmerje snemanja največ 48 kHz
Globina predvajanja največ 16 bit
Razmerje predvajanja največ 48 kHz
Dodatno slušalke z mikrofonom
Priložena programska oprema *Storm 1.5 Hercules SE, Acid Xpress, Game Commander 2, PowerDVD 3.0*
Audiobench 99
Directsound 16 bit streaming: 12.9, Directsound3D 16 bit streaming: 15.6
Return to Castle Wolfenstein (fps) 43.7
Telefon (01) 589 62 00

PCF Ocena

↗ Slušalke, nizka cena, Power DVD
↙ Toliko višja cena samo zaradi slušalk in programa.

»Malo več denarja, še vedno malo muzike.«

69%



HERCULES FORTISSIMO II

12.240 SIT JAE d.o.o.

Naslednja v seriji Herculesovih kartic je Fortissimo II. Ker Hercules ni nemarni odiralec poštenih in bogaboječih ljudi, jim je namenil tudi močnejši procesor. Na kartici se bohoti zvočni procesor Cirrus Logica Sound Fusion 4624. Cirrus Logic je znano ime, saj je bil nekoč znan proizvajalec grafičnih procesorjev in njim namenjenih kartic, vendar je na grafičnem tržišču odpadel kot gumb na premajhnih hlačah in je dandanes proizvajalec zvočnih procesorjev. No, njihov Sound Fusion je zveneče poimenovan procesor, ki zelo spodobno opravlja svoje delo.

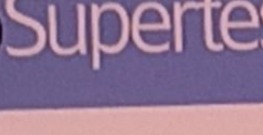
Seveda je zvočni procesor zmožen prebavljanja knjižnic EAX 1.0, EAX 2.0, A3D 1.0 in Directsound3D. Poleg tega zmore kartica prebavljati zvok Dolby Surround ter celo Dolby Digital. Na zadnji strani kartice najdemo naslednje izhode: spredniji in zadnji stereo izhod, izhod za slušalke ter vhoda za mikrofon in line-in, poleg tega pa še optični SPDIF. Herculesova kartica ima poseben kabel - priključek, na katerega priklopimo razdelilec, ki ima na drugi strani ločene vhode in izhode. Domiselna rešitev, ki omogoči dodatne vhode brez posebnega razširitvenega dela. Kako se kartica obnese v akciji? Zelo dobro. Vsekakor močan procesor, z dobro spisanim gonilnikom, kar posledično da drugo najmanjšo obremenitev procesorja na testu in visok rezultat pri poganjanju iger.

V paketu dobite še naslednje programje: *Hercules Surround Mixer, Herculesov Game Commander*, že znana *Storm* in *Acid Xtreme, Musicmatchev Jukebox* ter *PowerDVD 3.0*. Je nakup smiseln? Vsekakor. Dobili boste dokaj zmogljivo zvočno kartico, ki vas zna osrečevati kar nekaj časa.

PCFOcena

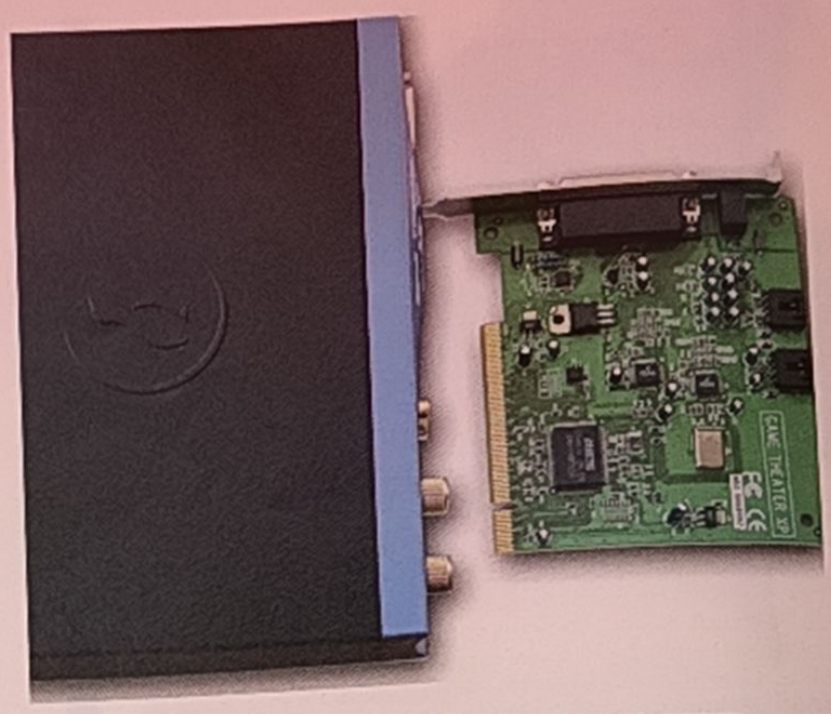
↗Dobra kartica, dobri gonilniki
↙Dokaj nepriljubljeno ime pri starih računalničarjih

»Spodobna zvočna kartica, ki vam za svoj denar nudi precej.« **81 %**



→Podrobnosti

Procesor Cirrus Logic 4624
Podprte knjižnice EAX 1.0, 2.0,A3D 1.0, DS, DD
Izhodi stereo spredaj in zadaj, slušalke, optični SPDIF
Vhodi line, mic, game/midi, optični SPDIF
Globina snemanja največ 18 bit
Razmerje snemanja največ 48 kHz
Globina predvajanja največ 20 bit
Razmerje predvajanja največ 48 kHz
Dodatno nič
Priložena programska oprema *Storm 1.5 Hercules SE, Acid Xpress, Game Commander 2, Fortissimo Mixer, MM Jukebox, PowerDVD 3.0*
Audiobench 99 Directsound 16 bit streaming: 5.1, Directsound3D 16 bit streaming: 9.4
Return to Castle Wolfenstein (fps) 46.5
Telefon (01) 589 62 00



HERCULES GAME THEATER XP

31.080 SIT JAE d.o.o.

Največji in najimpresivnejši od Herculesov. Kratek stavek, ki pove vse. Sistemu namreč težko rečemo zvočna kartica, saj zunanja enota prevzema nase vse priključke, ki jih sistem nudi. A lepo počasi. Na kartici, ki jo vgradimo v naš računalnik, se lesketa Cirrus Logicov zvočni procesor Sound Fusion CS4630. Model CS4630 se od manjšega CS4624 razlikuje v večji čistosti in hitrejšem preračunavanju zvoka. Na zadnji strani kartice najdemo ogromen priključek, na katerega namestimo res debel kabel, ki vodi do zunanje enote.

Na enoti najdemo goro vhodov in izhodov, od vhoda za igralne palice in USB vhodov do posameznih izhodov za zvočnike sistema 6.1, ki se nahajajo na zadnji strani. 6.1? Da, prav ste prebrali. Herculesov Game Theater XP podpira Dolby Digital EX oziroma standard 6.1. Kaj to pomeni? Poleg standardne konfiguracije 5.1 (spredaj levo, spredaj desno, spredaj center, zadaj levo, zadaj desno in nizkotonec) se v zvočnem sistemu pojavi dodaten zvočnik, katerega mesto je sredina zadaj. Na žalost je uporaba tega kanala zelo redka, saj so filmi, ki so posneti v zvočnem formatu 6.1 pri nas izjemno redki (na vso moč sem se trudil, pa nisem odkril niti enega).

Priloženi program *PowerDVD 3.0* se nadgradi na različico *PRO 6.1*, ki omogoča tovrstno uživanje, na vas pa ostane mukotrpno iskanje filma za preizkus sistema. Kaj pa uporabnost takšnega sistema? Vsekakor je Game Theater XP zmogljiv sistem, ki omogoča, da na vaš kvaliteten zvočni sistem priklopite vaš računalnik. Pripravite slinčke in robčke, kajti obiskovalci vam v nasprotnem primeru lahko dodobra namočijo preproge.

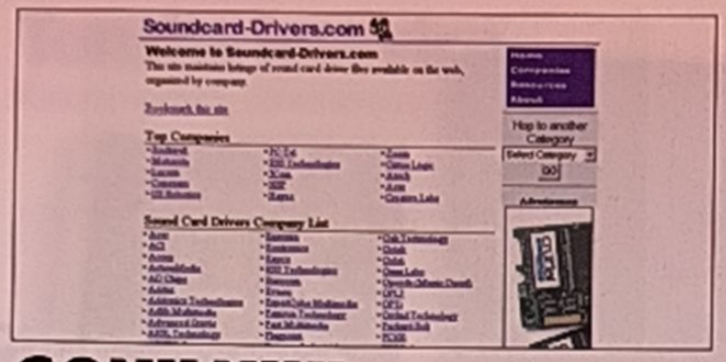
PCFOcena

↗Najlepša enota na testu, odličen zvok
↙6.1 se sliši mamljivo, toda filmov še ni

»Ocena za obliko bi vsekakor presegala 90%, vendar oblika ni vse.« **84 %**

→Podrobnosti

Procesor Cirrus Logic 4630
Podprte knjižnice EAX 1.0, 2.0, A3D 1.x, DS, DD, DD EX
Izhodi stereo spredaj in zadaj, center oz digital, SPDIF, optični, MIDI DIN, 4x USB
Vhodi line,2x mic, game/midi vhod, SPDIF, optični, MIDI DIN
Globina snemanja največ 18 bit
Razmerje snemanja največ 48 kHz
Globina predvajanja največ 20 bit
Razmerje predvajanja največ 48 kHz
Dodatno zunanja enota za priklop
Priložena programska oprema *Musicmatch Jukebox, PowerDVD PRO 6.1, Herculesov GAME Mixer*
Audiobench 99 Directsound 16 bit streaming 8.65, Directsound3D 16 bit streaming: 7.69
Return to Castle Wolfenstein (fps) 46.8
Telefon (01) 589 62 00



GONILNIKI

Kartica je neuporabna brez njih

Pri gonilnikih pa se vse začne in konča. Lahko so vaša nočna mora ali pa radost v sistemu. Vsekakor vsak operacijski sistem potrebuje delujoče gonilnike za pravilno predvajanje zvoka. Vendar vedite, da vaši Windows 95 ne bodo predvajali vsega pravilno oziroma želeno hitro. Po drugi strani pa Windows XP še tudi ne podpirajo vseh zvočnih kartic, tako da nakup nove kartice pomeni tudi potrebno iskanje gonilnikov zanjo. O namestitvah kdaj drugič, trenutno so bolj pereč problem različice gonilnikov. Sicer se na področju zvočnih kartic izdaje novih gonilnikov dogajajo precej bolj poredko, kot smo vajeni na grafičnem področju, pa je vendar mogoče najti preizkusne različice gonilnikov, ki podpirajo to ali ono. Dostikrat so to gonilniki, opremljeni z kakšno eksperimentalno knjižnico, ki vam zna kaj hitro sesuti Windows. Kakor koli že, podrobno preberite navodila, pa ne boste trpeli. Druga stvar pa je priloženo kontrolno programje za kartice. Le tega se izogibajte, ker izgleda lepo, obremenjuje pa procesor.

PROSTORSKI ZVOK

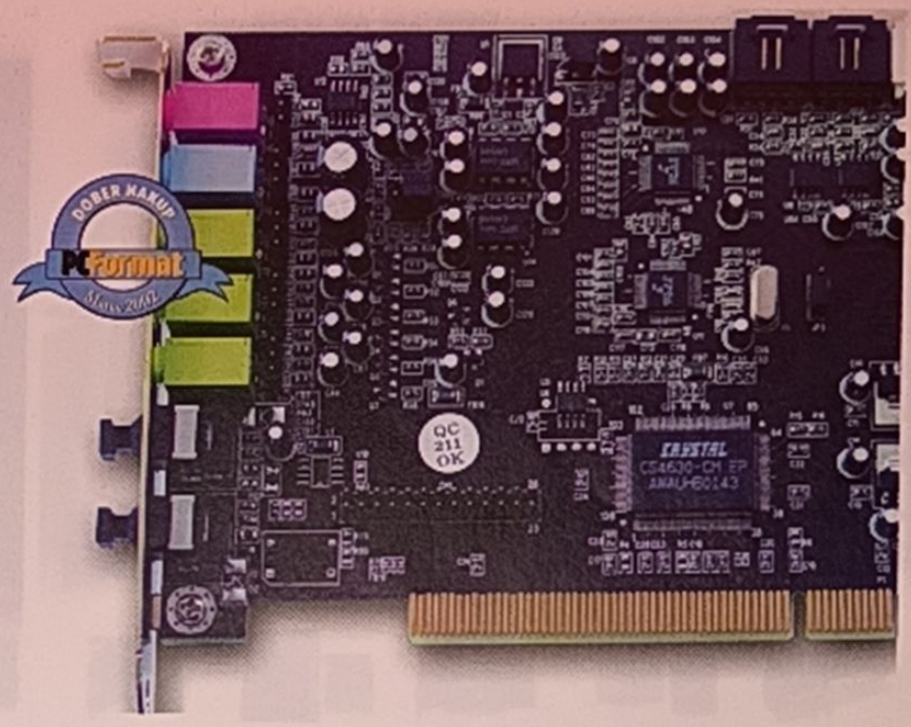
Kdo sploh določa, kako zveni prostor

Kaj sploh pomenijo kratice EAX in A3D, Dolby Surround in Dolby Digital? EAX je knjižnica, ki jo je ustvaril Creative Labs in pomeni Enviromental Audio Extensions. Preprosto rečeno: to je Creativovo razlaganje prostorskega zvoka, kot se preračunava na preprostem stereo sistemu. Njega dni se je zoper EAX postavilo podjetje Aureal s svojo knjižnico A3D. A3D je preprosto knjižnica Aureal3D, ki se od EAX ne razlikuje kaj dosti. Nadalje najdemo Directsound3D. Ta je del zbirke DirectX in kontrolira, kako naj zvočne kartice predvajajo zvoke v igrah s podporo 3D zvoku. Oba standarda Dolby pa v svet računalnikov prihajata iz dvoran kinematografov. To sta načina, kako predvajati zvok na zvočnih sistemih. Seveda je za to potrebno posebno ozvočenje, ki seveda ni preveč poceni. Standarda pa predvsem pomenita, da zna poseben program na vaši zvočni kartici razvozlati tak zvok in ga tudi predvajati.

KAJ PA INTEGRIRANO?

Integrirano dostikrat pomeni poceni

Kaj pa če kupujete nov računalnik, na katerem je zvočna kartica že integrirana? Povem vam takole: nisem še videl integrirane zvočne kartice, ki bi me navdušila. Vedno tu uporabljajo cenene procesorje CMI, ki so počasni in slabo podpirajo prostorski zvok. Seveda vam bo, če kupujete računalnik za v pisarno, čisto vseeno, kakšna zvočna kartica je v sistemu, če sploh je kakšna. Če pa gradite sistem za to, da boste uživali ob igranju iger, ali pa se malce resneje ukvarjali z zvokom, potem integrirane zvočne kartice odpadejo. Vendar se tudi na tem področju dogajajo spremembe in prvo med njimi je pokazala nVIDIA, ki je v svoje osnovne plošče vgradila spodoben zvočen sistem, ki kvalitetno predvaja, kar koli že pač poslušate. nVIDIA namreč vgrajuje v svoj nabor čipov tudi zvočno kartico, zmožno predvajanja zvoka 5.1, kar pomeni sodobno zvočno kartico z dobro podporo v igrah. Upajmo, da bo v prihodnosti še več takšnih primerov.



TERRATEC SIXPACK 5.1 +

19.920 SIT PCX d.o.o.

Podjetje Terrarec je med navadnim ljudstvom dokaj neznano, kajti njih izdelki predvsem merijo k posamezniko m, ki se (ali bi se radi) profesionalno ukvarjali z glasbo. Ker pa na tak način ni mogoče prodati velikega števila kartic, so se pri Terratecu odločili, da bodo na trg poslali cenovno ugodno, a še vedno zelo zmogljivo zvočno kartico.

Srce kartice je Cirrus Logicov zvočni procesor CS 4630, kar pomeni podobne lastnosti kot Herculesov Game Theater XP. Da navedem še podporo zvoku: EAX 1.0 in 2.0, A3D 1.0, Directsound3D, poleg tega pa podpira zvok Dolby Surround in Dolby Digital, seveda preko izhoda SPDIF. Na zadnji strani najdemo izhode za sprednji in zadnji stereo, izhod za center, vhod za mikrofon ter zunanjo linijo. Zraven kartice v paketu dobimo še ločen vhod za igralne palice, ki pa zasede dodatno razširitveno mesto v računalniku. Kartica se je na testu izkazala za zelo dobro in če jo primerjamo z Herculesovim Game Theaterjem, ugotovimo, da so Terratecovi inženirji spisali mnogo boljše gonilnike, saj kartica porabi mnogo manj procesorskega časa, poleg tega pa doseže višje število slik na sekundo v igrah.

Kakor koli že, Terratec je s svojim Sixpackom naredil zelo dobro zvočno kartico, ki malo obremenjuje procesor in veliko ponuja. Če jo primerjamo z njenim neposrednim konkurentom, Creativovim Audigy Playerjem, ugotovimo, da kartici ciljata na isto tržišče, obe podpirata kvaliteten 3D zvok, ima pa Terratec dosti nižjo ceno. Edino, kar mu manjka, je mogoče kakšen dodan programček ali dva, pa tudi igra ali dve ne bi škodili.

PCFOcena

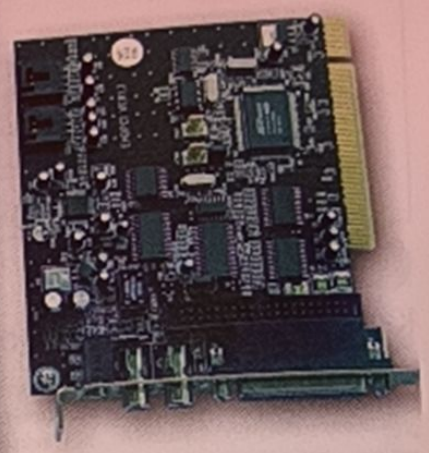
↗ Izjemno dobra kartica za to ceno
↙ Manjka kakšna predelana igra za to kartico

»Za igričarje drugi najboljši nakup.«

85%

→Podrobnosti

Procesor Cirrus Logic 4630
Podprte knjižnice EAX 1.0, 2.0, A3D 1.x, DS, DD
Izhodi stereo spredaj in zadaj, center oz digital, optični SPDIF
Vhodi line, mic, game/midi vhod, optični SPDIF
Globina snemanja največ 16 bit
Razmerje snemanja največ 48 kHz
Globina predvajanja največ 16 bit
Razmerje predvajanja največ 48 kHz
Dodatno Nič
Priložena programska oprema Musicmatch Jukebox, WinDVD
Audiobench 99 Directsound 16 bit streaming: 7.71, Directsound3D 16 bit streaming: 9.31
Return to Castle Wolfenstein (fps) 47.6
Telefon (01) 581 98 00



TERRATEC DMX 6 FIRE 24/96

62.880 SIT PCX d.o.o.

Če je Terratecov Sixfire namenjen kot konkurenca Creativovem Audigy Playerju, potem lahko označimo DMX6 Fire za neposredno konkurenco Audigy Platinumu, kar pomeni, da je namenjen tistim, ki bi se radi ukvarjali z zvokom malce bolj resno.

Zaradi tega na kartici najdemo IC Ensemblov procesor Envy 24, ki omogoča polno 24-bitno snemanje in predvajanje. To je vsekakor največja prednost pred Audigyem, saj sledniji zmore le navidezno 24-bitno predvajanje. Odlikujejo jo predvsem nizka stopnja šuma, stabilnost oddaje zvoka ter odlična zunanja enota, za katero potrebujete eno prosto 5.25-palčno mesto. Procesor seveda podpira standarda EAX 1.0 in EAX 2.0, poleg tega pa še A3D 1.x in 2.0, ter Directsound3D. Prav tako mu nista tuja niti Dolby Surround in Dolby Digital. Na zadnji strani kartice najdemo samo vhod line-in, ter izhode za sprednji in zadnji stereo ter izhod za center oz. nizkotonca.

V paketu najdemo tudi kable, s katerimi povežemo kartico z „enoto". Človek bi pomislil, da bi podjetje, ki prodaja zvočne kartice, ki stanejo po pol povprečne slovenske plače, lahko imelo zaposlenega sposobnega marketingarja, ki bi dajal komponentam bolj domiselna imena. Na srečo je vse, kar je na tej enoti slabega, res samo ime. Na njej najdemo res veliko vhodov in izhodov, ki poskrbijo, da lahko priklopite tudi vaš hladilnik kot generator zvoka. Kartica se je na testu dobro obnesla, saj je bila nekje v zlatem povprečju tako pri obremenitvi procesorja, kot tudi pri poganjanju igre. Njena odličnost pa se pokaže na področju urejanja glasbe, saj je praktično pometla z konkurenco.

→Podrobnosti

Procesor IC Ensemble Envy 24
Podprte knjižnice EAX 1.0, 2.0, A3D 1.x,A3D 2.0, DS, DD
Izhodi stereo spredaj in zadaj, center oz. digital, optični in koaksialni SPDIF, gramofon, MIDI DIN
Vhodi 2x line, mic, game/midi vhod, optični in koaksialni SPDIF, gramofon, MIDI DIN
Globina snemanja največ 24 bit
Razmerje snemanja največ 96 kHz
Globina predvajanja največ 24 bit
Razmerje predvajanja največ 96 kHz
Dodatno zunanja enota
Priložena programska oprema *Steinberg Wavelab lite, Musicmatch Jukebox, Cyberlink PowerDVD*
Audiobench 99
Directsound 16 bit streaming: 8.81, Directsound3D 16 bit streaming: 9.41
Return to Castle Wolfenstein (fps) 45.7
Telefon (01) 581 98 00

PCFOcena

↗Najboljše za dom ta hip, pravih 24 bitov
↙Za božjo voljo, poimenujte že zunanjo enoto

»Z nakupom DMX 6 bodo vaša ušesa res uživala. Denarnica žal ne.«

90%

TERRATEC EWS88MT

102.120 SIT PCX d.o.o.

Nazadnje pa pride na vrsto še najdražje zvočno čudo na tem testu: EWS88MT. Vse, kar ste do sedaj brali, so bili opisi zvočnih kartic, tole pa je opis zvočnega sistema. Na kartici najdemo IC Ensemblov zvočni procesor Envy 24, torej enak tistemu na kartici DMX6 Fire. Procesor je torej znan, kar pomeni 24-bitno predvajanje in snemanje, poleg tega pa je zagotovljena podpora EAX 1.0 in EAX 2.0, A3D 1.x in A3D 2.0, Directsound3D, Dolby Surround in Dolby Digital. Nadalje najdemo tu odlično zunanjo enoto, na kateri je 8 koaksialnih vhodov in izhodov, poleg tega pa še MIDI DIN vhod in izhod.

Do sedaj še nič pretresljivega, pravite? Pravzaprav je največja posebnost tega zvočnega sistema povezovanje zvočnih kartic in njih pripadajočih enot v skupine. Takšna skupina je zmožna obdelovati več posnetkov hkrati, kar vaš ubogi PC naenkrat spremeni v ogromno mešalno mizo. Že pri eni sami kartici je uporabnost velika, prav tako je kvaliteta predvajanja in snemanja izjemna.

Na zadnji strani kartice ne najdemo veliko, vse kar se tam nahaja, so digitalni vhod in izhod, priključek za zunanjo enoto ter mono izhod. To pomeni, da je, kljub temu, da procesor podpira vse sodobne knjižnice prostorskega zvoka, verjetnost, da bo nekdo kupil to kartico, da bi igral igre in užival v prostorskem zvoku, enaka nič. Tudi gonilniki zanjo so napisani drugače, saj kljub istemu procesorju lepo opazimo, da je procesorska obremenitev kartice kar za polovico večja od DMX 6 Fire. Očitno so ta del gonilnikov pošteno zanemarili. Toda nekaj mi pravi, da se lastniki teh kartic nad tem ne bodo preveč pritoževali.

→Podrobnosti

Procesor IC Ensemble Envy 24
Podprte knjižnice EAX 1.0, 2.0, A3D 1.x,A3D 2.0, DS, DD
Izhodi mono, koaksialni SPDIF, MIDI DIN, 8x koaksialni
Vhodi koaksialni SPDIF, MIDI DIN, 8x koaksialni
Globina snemanja največ 24 bit
Razmerje snemanja največ 96 kHz
Globina predvajanja največ 24 bit
Razmerje predvajanja največ 96 kHz
Dodatno zunanja enota
Priložena programska oprema *Emagic MicroLogic AV, SEK'D's samplitude project*
Audiobench 99
Directsound 16 bit streaming: 4.41, Directsound3D 16 bit streaming: 4.67
Return to Castle Wolfenstein (fps) 42.6
Telefon (01) 581 98 00

PCFOcena

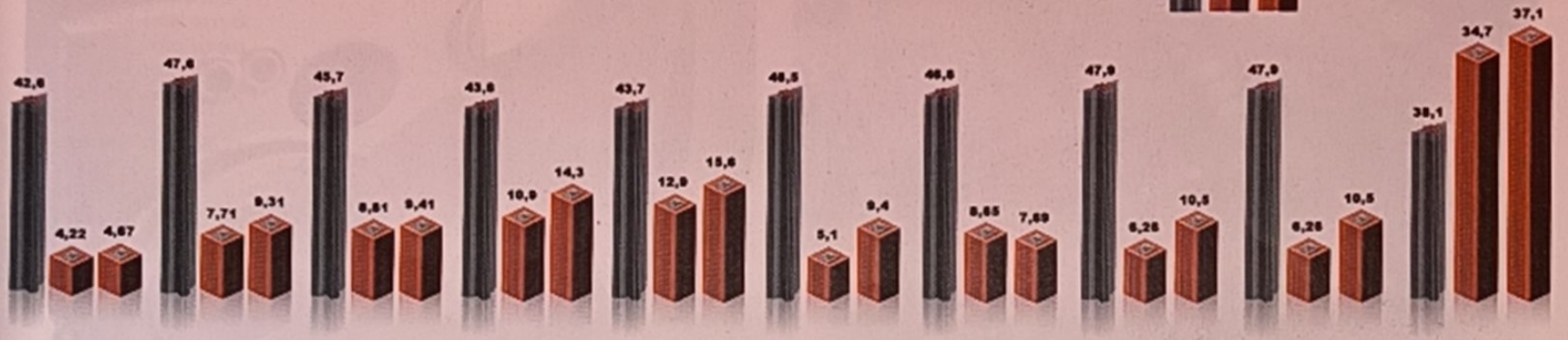
↗Če iščete mešalno mizo v malem, potem ste jo našli
↙Cena je pa Extra!

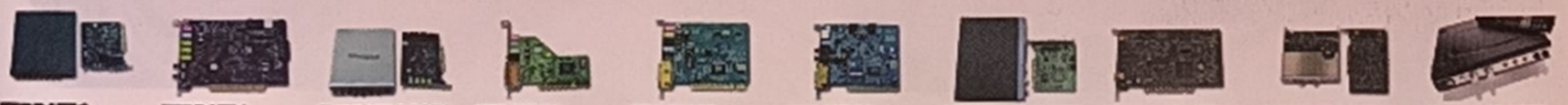
»Najboljša, ampak za to ceno? Odločite se sami.«

86%

Tonska lestvica

Katera najmanj obremenjuje procesor?





TERRATEC EWS88MT	TERRATEC SIXPACK 5.1 +	TERRATEC DMX 6 FIRE 24/96	HERCULES MUSE LT	HERCULES MUSE XL	HERCULES FORTISSIMO II	HERCULES GAME THEATER XP	SOUNDBLASTER AUDIGY PLAYER	SOUNDBLASTER AUDIGY PLATINUM	SOUNDBLASTER EXTIGY
96%	85%	90%	63%	69%	81%	84%	85%	88%	82%

PCFOcena

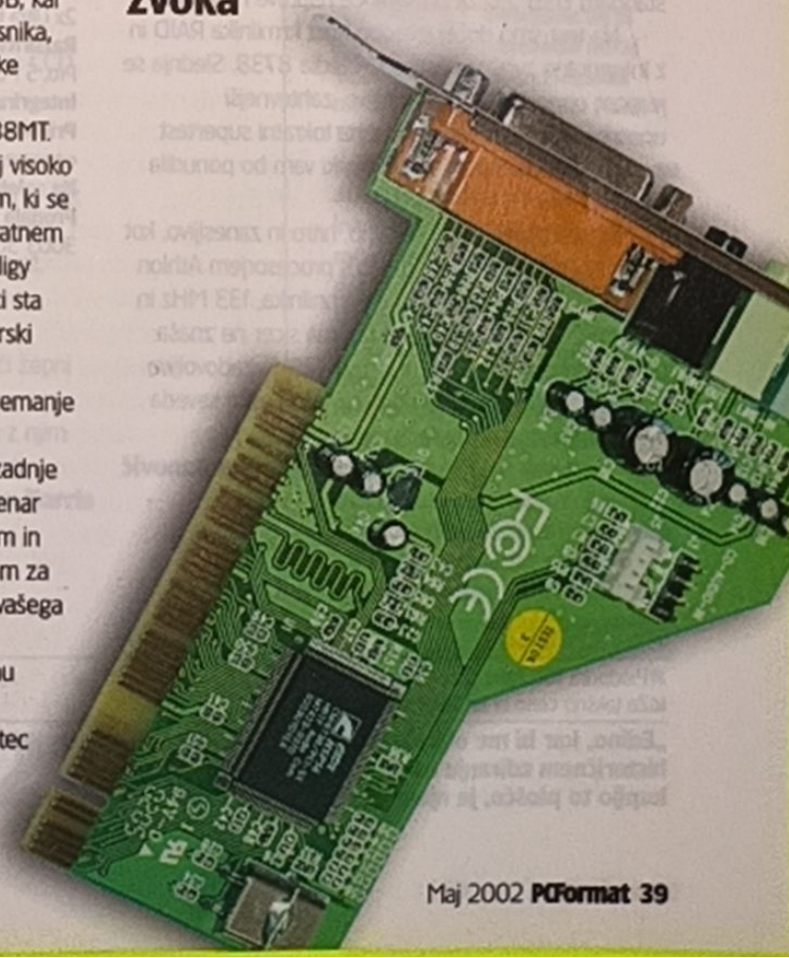
Zvočno kartico marsikdo zanemarja, vendar bo brez dobrega zvoka vaše življenje povsem prazno.

Kaj torej zapisati za zaključek? Nič takšnega, česar ne bi mogli že razbrati iz posameznih opisov. Današnje zvočne kartice so postale izjemno zmogljive, čeprav se zdijo novi koraki na tem področju manjši in zvočne revolucije redkejše. Za sodobno zvočno kartico je pomembno, da podpira kup standardov za predvajanje prostorskega zvoka, odveč ni niti podpora standardom Dolby. Od starih Soundblastrov je preteklo že dosti vode in to pomeni, da bo, če posedujete kakšnega izmed njih, potrebno seči po zamenjavi. Za kaj se boste odločili? Težko je svetovati, saj nekdo mirne duše odšteje pol svoje plače za zvočno kartico, spet drugemu pa finančne razmere ne omogočajo nakup ničesar boljšega. Najbolje bo, da dobro premislite, kaj je tisto, kaj potrebujete, oziroma kaj je tisto, zaradi česar potrebujete novo zvočno kartico. Ko boste to vedeli, potem boste takoj lahko izbrali kartico zase.

Na dnu tokratnega supertesta najdemo najmanjšo Herculesovo Muzo. Njena karakteristika vam zagotavlja, da bo okoli vas nekaj streljalo in prepevalo, česa več pa ne zmore. Stopničko višje je druga Herculesova Muza, tokrat XL. Od prve se razlikuje le po dodanih slušalkah in DVD programu. Stopničko višje najdemo že tretji Herculesov izdelek, tokrat je to Fortissimo II. Zmogljivejša kartica, dobro uravnovešena, pomeni verjetno najbolj prodajano kartico med vsemi na testu. Če pogledamo naprej, najdemo dva zelo podobna izdelka, prvi je Creative Labs Extigy, drugi je Herculesov Game Theater XP. Obe zadevici sta namenjeni kot zunanji enoti, na katero priklopimo cel kup zvočnikov, nato pa gledamo film v Dolby Digitalu ali kaj podobnega. Sicer ima Extigy to prednost, da se priklopi na vodilo USB, kar pomeni, da ga lahko prikopimo tudi na prenosnika, po drugi strani pa prav tu izhaja problem visoke obremenitve procesorja. Nadalje najdemo profesionalen Herculesov zvočni sistem EWS88MT. Sicer kartica z izjemnimi lastnostmi, a s precej visoko ceno. Namenjena je že zelo resnim amaterjem, ki se ukvarjajo z zvokom. Še stopničko višje na tokratnem supertestu zasedata dve kartici: Creativov Audigy Player ter Terratecov Sixpack 5.1+. Obe kartici sta namenjeni tistim, ki želijo imeti odličen prostorski zvok pri igranju iger, ne želijo pa si priklopiti straniščnega kotlička za čim bolj realistično snemanje spuščanja vode v stranišču. Zaradi boljšega prostorskega zvoka se višje uvrsti Audigy. Na zadnje pa pride še najboljše, torej kartici, ki za svoj denar ponujata največ. Creative Labs Audigy Platinum in Terratecov DMX 6 Fire 24/96 sta kartici, ki vam za zmerno ceno ponujata možnost spremembe vašega PC-ja v pravi hišni center. Čeprav ima Audigy Platinum odličen prostorski zvok v igrah, pa mu zmanjka na področju kvalitete snemanja in predvajanja. Zatorej: zmagovalec testa je Terratec DMX6 Fire 24/96. **PCF**

JUNIJA DIGITALNE KAMERE

>> Za sodobno zvočno kartico je pomembno, da podpira kup standardov za predvajanje prostorskega zvoka



ASUS A7V333

54.624 SIT Asus

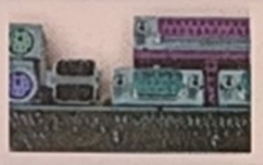
KT333 je ime nabora čipov, s katerim se ponaša nova Asusova plošča, avtor nabora s trdo zvenečim nazivom, pa je podjetje z bolj blago zvenečim imenom VIA. Omenjeni nabor je nadgradnja nabora KT266A, o katerem je bilo napisanega že ogromno, a naj za osvežitev spomina povem, da gre za izjemno stabilen nabor, ki je pripomogel k zviševanju pomnilniške pasovne širine. Resnici na ljubo med obema naboroma ni velikih razlik. Tista najbolj vidna je seveda „uradna" podpora pomnilniku PC2700 DDR, ki ga bolje poznamo kot DDR333, pomnilnik s 166 MHz pomnilniškim vodilom.

Asusova najnovejša osnovna plošča za procesorje na vodilu SocketA se ponaša s tremi razširitvenimi mesti za pomnilnik, grafičnim vodilom AGP Pro, petimi režami PCI in kar šestimi USB vrati. Seveda je podprt standard USB 2.0 za prihajajoče naprave na vodilu.

Na test smo dobili izvedbo brez krmilnika RAID in z integrirano zvočno kartico C-Media 8738. Slednja se je sicer obnesla čisto zadovoljivo, zahtevnejši uporabniki pa le vrzite pogled na tokratni supertest zvočnih kartic in izberite kakšno, ki vam bo ponudila kaj več.

Plošča pokazala za stabilno, hitro in zanesljivo, kot smo pričakovali. Testirali smo jo s procesorjem Athlon XP 1800+ in dverna vrstama pomnilnika, 133 MHz in 166 MHz DDR. Razlika med obema sicer ne znaša tistih napovedanih 33 %, a je tudi 17,9 % zadovoljiva razlika, ki je celo opazna pri delu. Interesenti seveda ne pozabite na primerno hlajenje procesorja.

Barbara Banovič



→Podrobnosti

Format ATX
Nabor North Bridge VIA KT333, South Bridge VIA VT8233A
Podprti procesorji AMD Athlon XP, Athlon, Duron (600 MHz – 2 GHz)
Podprt pomnilnik 3x PC2700/2100/1600 DDR
Podprta diskovna vodila 2x Ultra DMA 133/100/66
Razširitvena mesta 1 AGP Pro, 5 PCI, 6 USB (2.0)
Integrirano Zvočna kartica
Priložena programska oprema Gonilniki
Na spletu www.asus.com
Prodaja Comtron, (02) 3003 500

PCFOcena

↗Podpora 166 MHz pomnilniku DDR in USB 2.0
↙Za takšno ceno bi pričakovali še krmilnik RAID

„Edino, kar bi me oviralo pri histeričnem zdiranju na ljudi, naj kupijo to ploščo, je njena cena." **90%**

KODAK DX3900 DIGICAM

168.000 SIT Kodak

Očitno so pri Kodaku sedli in temeljito razmislili o vseh stvareh, ki ljudi motijo pri digitalnih kamerah, nato pa so svoje sklepe udejanili v DX3900. Za začetek ni več odstranjevanja vseh možnih pokrovčkov, ki prikrivajo priključke; kamera ima priložen Camera Dock, ki vsebuje priključek za električno ter vrata USB za snemanje slik in polnjenje baterij. In še ena zadeva – DX3900 uporablja Ni-MH baterijice in ne utrudljivih Ni-CAD, tako da vam jih pred polnjenjem ne bo potrebno popolnoma izpraznitи.

Oglejmo si meni: pri Kodaku so privrženci preproščine in dostopnosti. Seveda dobite vgrajeno bliskavico in pet nastavitev kakovosti slike, ki segajo od 0,8 do 3,1 megapiksla. Omenimo še način »burst«, ki lahko posname osem slik s po 3 fps – skoraj video posnetek, ampak res skoraj.

Med druge lepote prištevamo nastavitev bele svetlobe za dnevno snemanje, fluoroscentno osvetljevanje, seveda pa zna aparat belo svetlobo nastavljati tudi sam. Dobite tudi tri barvne načine: polne barve, sepija ali črno-bel. Edini težavi sta, da se leča nahaja na strani, zato jo zlahka zakrijete s prstom in čeprav se aparat hvali s 6x zoomom (enako 35–210 mm pri 35 mm kameri), pa ima le 2x optični zoom in 3x digitalni (slabše kakovosti). Razen tega pa je to zelo dobra naprava.

Matthew Richards

→Podrobnosti

Najvišja ločljivost 3,1 megapiksla
Optični zoom 2x
Največji zoom, vključno z digitalnim 6x
Barvni načini ČB, sepija, barvni
ISO nastavitve Auto, 100, 200, 400
Hitrost sprožilca 16 s do 1/2000
Vrsta medija CompactFlash
Splet www.kodak.com
Prodaja Meditrade d.o.o., (01) 589 4600

PCFOcena

↗Preprosta uporaba, dobra kakovost fotografij
↙Leča z 2x optičnim zoomom, zlahka jo zakrijete

»Kodakovo kamero je preprosto uporabljati, vendar se bori proti mogočnim konkurentom.« **76%**

→Podrobnosti

Procesor Celeron 800 MHz
Pomnilnik 128 Mb
Trdi disk 10 Gb
Omrežje 802.11b Wi-Fi, 56K modem, Ethernet
OS Windows 2000 PRO
Značilnosti Digitalna LCD kamera, 10,4-colski na dotik občutljiv TFT zaslon, vgrajen mikrofon, dva zvočnika, infrardeča tipkovnica, dva USB priključka
Dimenzije 310,5 x 226,7 x 36,2 mm
Teža 1,95 kg
Na spletu
www.viewsonic.co.uk

VIEWPAD 1000 TABLET PC

Cena še neznana ViewSonic

To je prenosljiv PC, ki ga lahko odnesete kamor koli.

Komu je pravzaprav namenjen ViewPad? No, ideja je takšna, da ko se z njim ne boste bahali, se lahko pretvarjate da gre za polnokrvni prenosni PC, če ga le priključite na tipkovnico. Pri ViewSonicu menijo, da so izdelali nadomestek za namizni računalnik, vendar pa bi se kot uporabnik z vso pravico jezili na njih, če bi bil to vaš edini PC. Čeprav karakteristike niso preveč slabotne – 800 MHz Celeron, 10 Gb trdi disk, 128 Mb RAM in oster, svetel 10,4-palčni, na dotik občutljiv zaslon, kjer se vam ni treba bati neprijetnega in za oči utrudljivega odseva – pa so pravzaprav daleč od današnjih norm, zatorej ViewPad ni primerno nadomestilo za vaš namizni PC.

Kakšna kartica!

Naslednja težava je, da je infrardeča tipkovnica preveč trhla za dolgotrajno uporabo, zato boste morali dobiti takšno, ki ne daje občutka, kot da je izdelana iz lepenke. Če želite na napravo namestiti kakršen koli program, boste morali kupiti tudi izredno drago ViewSonicovo priključno postajo (docking station) z vgrajenim pogonom CD-ROM.

Če nimate drugega računalnika, lahko z ViewPadom še vedno dostopate do interneta, vendar se boste morali pomuditi z nastavljanjem brezžičnega dostopa in usmernika.

Vendar pa je nebo jasnejše in lahko nakup morda celo priporočimo, če imate namizni računalnik, oziroma ViewPad uporabljate v povezavi s službenim PC-jem. Z vgrajenim brezžičnim vmesnikom se lahko priključite na infrardeča vrata računalnika in zaganjate njegove programe in internet (skozi Citrix, program za deljenje aplikacij) v razdalji do 150 metrov. In tukaj ViewPad zablesti – kot udobna napravica za deskanje po internetu. Besedilo vnašate preko navidezne tipkovnice oziroma se naučite pisati na podoben način, kot to počnete pri žepnih računalnikih – nič od tega vam ne bo vzelo preveč časa.

Camera obscura

Najbolj odbita značilnost naprave pa je vgrajena CCD kamera. Čeprav zanjo ne boste našli očitne namembnosti, pa boste z malo domišljije prišli do zanimivih idej – recimo MSN/ICQ/AIM video konference v udobju vaše dnevne sobe, pošiljanje slik svojih otrok, ki se igrajo na vrtu, ne da bi se morali vrniti pred računalnik in priklapljali digitalni aparat, lahko pa jo uporabljate tudi kot klasično spletno kamero.

ViewPad si zamislite kot velikanski domači žepni računalnik, ki je odličen za brskanje po spletu, elektronsko pošto in e-klepetalnice, vendar si z njim pri resnem delu ne boste mogli veliko pomagati.

Ian Harris

PCFOcena

↗Dostop do interneta iz katerega koli dela stanovanja
↙Za resno delo potrebujete PC

»Še ena novotarija, ki bo verjetno ostala le na straneh revij. Počakajte na Air Panel.«

72%

Ustavite konje?

ViewPad bi bil veliko bolj privlačen, če ViewSonic ne bi napovedal nekaj močnejšega. Za razliko od ViewPada, je Air Panel 100 pravi namizni center, vendar z brezžičnim zaslonom, občutljivim na dotik, ki ga lahko prenašate. Tako imate vse prednosti namiznega računalnika, z vso lepoto prenosljivosti. Air Panelov zaslon je lažji in bolj seksi od Tablet PC-jevega (ki vključuje več komponent). S posebnim peresom se lahko dotikate zaslona oziroma nanj priključite tipkovnico in miško. Računalniki z odstranljivim zaslonom so del Microsoftove iniciative Mira, s katero nameravajo namestiti računalnike z Okni po vsem stanovanju. Proti koncu leta pričakujemo še podobne naprave ostalih proizvajalcev. Microsoft über alles?

E-M@ILER PLUS

35.000 SIT Amstrad

Scena: notranjost moderne hiše. V ozadju je moč videti svetlikajoče napravice in utripajoče LED diode. Miza je pokrita s stotinami PDA-jev. V ospredju sedi mož in govori v brezžični telefon.

Mož: Da, halo, je tam Big Bang? Dobro. Veste, sem velik ljubitelj tehnologije in imam posebno manijo, da si lastim vse najnovejše napravice. Vendar pa sem zadnje čase zaskrbljen, ker moj telefon ni več zadnji krik mode – nikogar ne bo impresioniral. Imate kaj bolj, no, znanstveno-fantastičnega?

[Premor]

Mož: Pravite da z zaslonom in tipkovnico? Sliši se zanimivo ...

[Premor]

Mož: A da lahko pošiljam tudi elektronsko pošto? Vendar že imam PC. Pravzaprav kar domače brezžično omrežje. Zakaj bi potreboval kaj takšnega?

[Premor]

Mož: No, verjetno bi res bilo bolj priročno. Verjetno stroški e-pošte niso visoki?

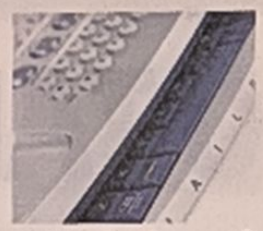
[Premor]

Mož: A impulze moram plačati? Eh, če pa imam širokopasovno povezavo in me nič ne stane, če uporabljam e-pošto.

[Premor]

Mož: A lahko igram igre? Za Spectrum, pravite? Vendar imam GeForce 4 in *Jedi Knight II*. Oh, pozabite. Ne, čakajte malo – dajte mi enega za dedka. Boji se računalnikov in nimam časa, da bi ga obiskal. Super.

PCF



→Podrobnosti

Značilnosti Adresar s 700 vnosi, SMS, spletni brskalnik z uborno grafiko, funkcija CLIP, digitalna tajnica, brezročni telefon, igre za Spectrum

Stroški uporabe Pri nas še neznani

Na spletu www.amstrad.com

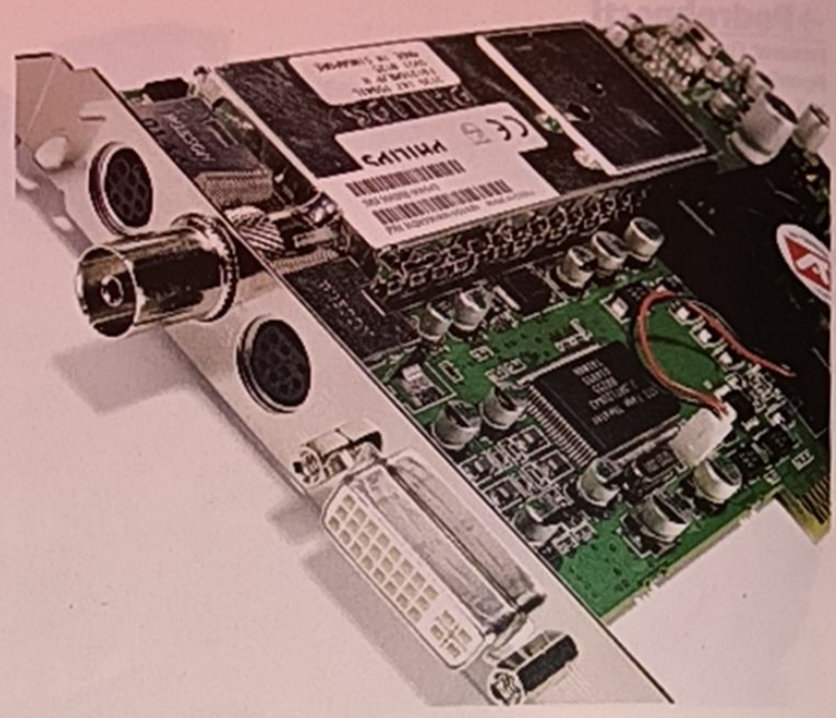
PCFOcena

↗Hitra e-pošta, dober telefon

↙Popolnoma nepotreben, če imate PC

"Idealen za tiste, ki si ne morete privoščiti PC-ja in želite e-pošto. Kar vi očitno niste."

50%



3D PROPHET ALL-IN-WONDER 7500

62.900 SIT Hercules

Vse ATi-jeve kartice so vredne »čudeža« v svojem imenu in to se ni spremenilo, ko je Hercules prevzel distribucijo v Evropi. Na kartico je nameščena škatlica s kompozitnim vhodom in vhodi S-Video, na voljo pa je še več formatov zajemanja videa, vključno z MPEG2 in Windows Media.

Srce kartice je čip RV200, ki temelji na izvirnem Radeonu in ne na R200, kot prihajajoči Radeon 8500DV. Glavni izboljšavi sta višji takt jedra in visoka hitrost pomnilniških operacij (na kartici je 64 Mb) ter Hydravision – programje za uporabo več zaslonov.

Na Athlonu 1,33 GHz in 256 Mb DDR smo pognali 3D Mark 2001 SE in *Quake III* demo 1 z ločljivostjo 1024 x 768. *3D Mark 2001* je prijavil sprejemljivih 3.551, v *Quake III* pa 63.9 fps – ne ravno vrhunske zmogljivosti, zato pa veliko boljše od nVidiinega ekvivalenta Personal Cinema, ki smo ga ocenili pretekli mesec.

7500 namesto digitalnega uporablja analogni TV tuner, vendar je kakovost slike zelo dobra. Žal manjka DV priključek za digitalne kamere – vendar to ni tragična izguba, saj so kartice FireWire poceni. Zato pa toliko bolj razočara pomanjkanje daljinskega krmilnika – kar ameriška različica ima.

Čeprav GeForce 4 MX ponuja boljše igralne zmogljivosti in je kakšnih 15 tisočakov cenejši, pa TV tuner pomeni, da bo AIW7500 še vedno dobrodošel v stanovanju, četudi bo njegov življenjski prostor zreduciran na omarico pod stopnicami, medtem ko bo njegov večji brat, 8500, ostal vladar dnevne sobe.

Benny Har-Even

→Podrobnosti

Značilnosti čip ATi RV200 (260 MHz), 64 Mb 360 MHz DDR RAM, 2x 400 MHz RAMDAC, analogni stereo TV-tuner, S-video/kompozitni vhod, S-Video in DVI izhod, Ulead VideoStudio 5.0 SE

Na spletu www.hercules.com

Prodaja Mlacom d.o.o.

Telefon (01) 283 93 15

PCFOcena

↗Hitrejša od prejšnje različice in izboljšano programje

↙Ni daljinskega krmilnika

"Če ne potrebujete vrhunskih 3D zmogljivosti, ima ta kartica vse reazen daljinca."

75%

EPSON EPL-5900

119.200 SIT Epson

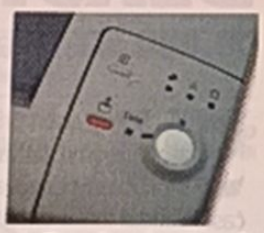
Laserski tiskalniki še ne sodijo v vsako gospodinjstvo, vendar nas je dotični Epson tako navdušil, da Aljoša že dva tedna trga od ust, da bi čim prej prihranil 120 tisočakov. Dobro, obstajajo tudi cenejši laserji, vendar v tem cenovnem razredu ni veliko tiskalnikov, ki bi zmogli tiskati s 1200 dpi.

Kompaktna velikost in izostanek omrežne kartice nam povesta, da gre za osebni tiskalnik. Poleg USB 1.1 priključka (kabel spet ni priložen) se na zadnji strani nahajajo še LPT vrata. Zadeva zmore natisniti 12 strani na minuto, vendar le v načinu 600x600 dpi in še to ponavadi če tiskate enake strani. V ločljivosti 1200 x 1200 dpi hitrost pade za polovico, vendar tudi to ni kar tako. Obenem bodo nižje ločljivosti povsem zadostovale za običajno rabo, kajti izpis na navaden papir je več kot dober, saj Epson uporablja tudi navidezno večanje ločljivosti.

Gonilniki so kakovostni in ponujajo vse standardne tiskalniške nastavitve. V nameščen podajalnik papirja lahko vložite le papir velikosti A4, za druge velikosti pa boste morali poseči po priloženem nastavku. Natiskane strani iz tiskalnika prilezejo od zgoraj, a če imate težji papir, ki ne prenese ukrivljene poti, Epson poprosite za dodaten izhodni pladenj.

V EPL-5900 je nameščen toner, s katerim lahko natiskate 3.000 strani, vendar vam je na voljo tudi črnilo kapaciteto 6.000 strani. Boben je potrebno menjati po 0.000 straneh. Kot je pričakovati, podpira Epson standardne emulacije PCL6 in PCL5e in pa seveda Epsonova stna jezika ESC/P2 in FX, bolj zahtevni pa si lahko mislite modul s Postscript 3, vendar za kaj takšnega trebujete 32 Mb nameščenega pomnilnika v tiskalniku a srečo lahko vstavite običajne SDRAM module).

Boštjan Uršič



→Podrobnosti

Ločljivost 600 – 1200 dpi
Hitrost 12 str/min (600 dpi), 6 str/min (1200 dpi)
Čas ogrevanja Manj kot 21 sekund
Medpomnilnik 8 Mb
Povezave USB 1.1, LPT
Dimenzije 378 x 399 x 435 mm
Na spletu www.epson.com
Prodaja Skupina Repro
Telefon (01) 585 34 11

CFOCena

soka ločljivost, hitrost, cena
SB kabel ni priložen

ljhen, robusten in hiter. V ko zadovoljstvo vam bo tako sarni, kot tudi doma.«

90%

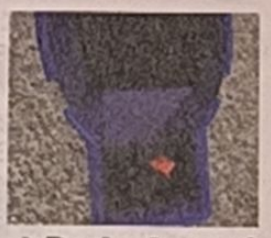
SOUNDPAX SPEAKERS

10.000 SIT Soundpax

Veliko tehničnih dodatkov se je v zadnjih letih potegovalo za najbolj odštekano napravico, na žalost proizvajalca teh zvočnikov, pa za njihov izdelek tega preprosto ne moremo trditi.

Ideja je morda res odštekana, ampak kdo bi se zares odločil izdelati kaj podobnega? Že nekaj dni se v uredništvu sprašujemo, kdo bi si želel par ravnih zvočnikov, izdelanih iz kartonske lepenke s smešnim nizkotonckem, ki bi naj nadomestili prave oddajnike zvoka. Zvočniki uporabljajo tudi nekakšne čudne hi-fi žičke, ki vodijo v samostojen magnet, ki s tresenjem celotne lepenke očitno poskuša odpraviti pomanjkanje vibracij, ki so ob glasnejšem poslušanje glasbe potrebne. Zvočniki so visoki več kot pol metra in, roko na srce, res proizvajajo nekakšen hrup, ampak naj vas izgled ne prevara – še vedno gre za navadne kartonske škatle. In te škatle lahko hitro in preprosto razstavite tako, da odstranite lepljive vezi, ki jih držijo skupaj. Sami gotovo ne bi stavili na njihovo dolgoživost, pa tudi ponovno sestavljanje je vse prej kot enostavno.

Če dodamo priložen mini ojačevalec in nizkotonca, zvočniki niso popolnoma neuporabni, ampak za to ceno dobite cenejše satelite večine proizvajalcev. Preprosto se nam ne posveti, zakaj bi kdo odštel deset tisočakov za slabo kakovost zvoka, ki jo ponujajo – dejstvo, da jih lahko spakirate za omaro kljub ideji ne prinaša toliko pozitivnega. Medtem ko nekateri očitno menijo, da je izdelovanje zvočnikov iz kartona preblisk genija, mi nismo tega mnenja – menimo, da gre za kup smeti, v kar se lahko ob ozaveščenem ekologu preko starega papirja kaj hitro tudi spremenijo. **PCF**



→Podrobnosti

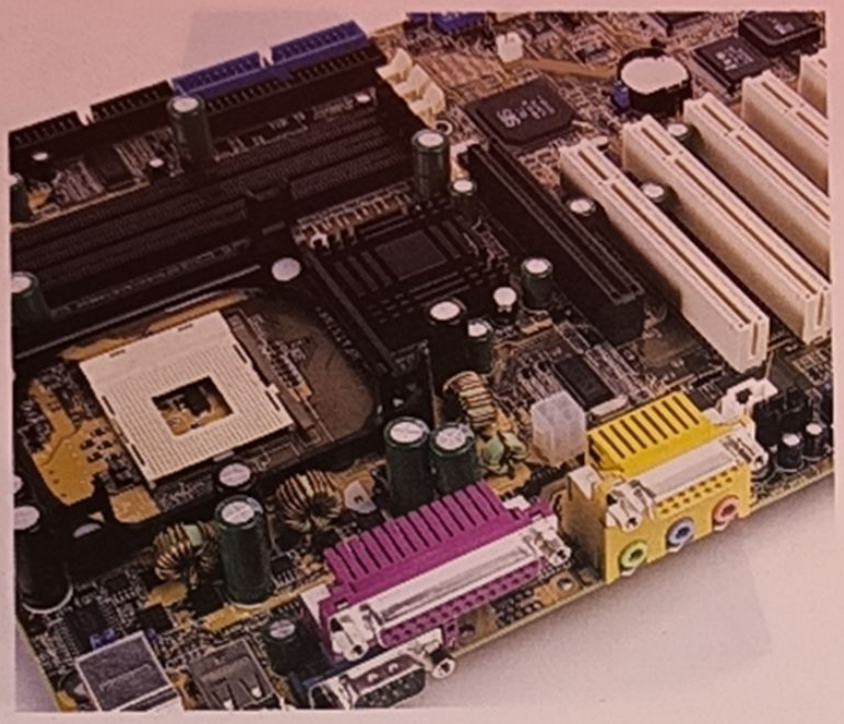
Značilnost Stereo, subwoofer
Na spletu www.soundpax.com
Prodaja Ni zastopnika v Sloveniji

PCFOcena

↗Dobra ideja za dostopno ceno
↙Obupna kakovost zvoka, za enak denar dobite veliko več

»Morda res ena bolj odštekanih idej, ampak ti zvočniki niso nič več kot navadna smet.«

40%



ASUS P4S333

32. 544 SIT Comtron d.o.o.

SiS je znan po poceni naborih čipov, vendar pa je ASUS s Socket 478 Pentium 4 ploščo z naborom SiS645 dvignil nivo. Na papirju pusti dober vtis, saj podpira PC2700 RAM, 400 MHz FSB, šest PCI vtičev in štiri USB vrata. Pod dodatke spada podpora Memory Stickom in Smart Cardom, medtem ko nova SiS-ova tehnologija MuTIOL zagotavlja komunikacijsko širino 533 Mb/s med northbridgom in southbridgom. Izstopa celo integrirana zvočna kartica, s pomočjo C-Mediinega S/PDIF modula CMI8738 ponuja celo 5.1 zvok.

Na plošči ni nobene nepotrebne navlake, vendar ne dopušča veliko manevrskega prostora – namestite lahko le standardni hladilnik z ventilatorjem in AGP kartica lahko ovira levo stran pomnilniških podnožij, zato boste morali pred namestitvijo pomnilnika odstraniti kartico. Na plošči je nameščen tudi 4-pinski priključek, s katerim lahko napajate procesor če vaš napajalnik nima +12V priključka. Žal pa to tudi ovira dostop do enega pomnilniškega podnožja.

Strastni navijalci bodo te slabosti kompenzirali z BIOS-em, ki vsebuje priročne možnosti, kot so nastavljanje takta po 1 MHz korakih (od 100 do 166 MHz), napetost jedra pa lahko višate po 0,025V (od 1,75 V do 1,85 V). In če se karkoli zalomi, se vam ni treba ukvarjati s piskanjem – ASUS Post Reporter ponuja ponuja glasovna sporočila katera predvaja skozi notranji zvočnik. Sporočila lahko celo nastavljate.

P4S333 se lahko pohvali z dobrimi rezultati, ki kažejo, da se lahko DDR333 sistemi brez strahu kosajo z RDRAM ploščami. Vse povedano povežite še z ugodno ceno in ugotovili boste, da je ASUS spet izdelal zmagovalno ploščo. **PCF**

→Podrobnosti

CPU Socket 478 za Pentium 4
Velikost ATX, 30,5 x 21,8 cm
Nabor čipov SiS 645 (SiS 645 Northbridge, SiS 691 Southbridge)
Vodilo 400 MHz
Pomnilnik 3 x DDR DIMM, max 3 Gb
Vtiči 1 x AGP 4x, 6 x PCI, 1 x ACR
USB vrata 4
Priloženo programje *ASUS PC Probe, Cyberlink PowerPlayer SE, VideoLive Mail, Trend Micro PC-cillin 2000*
Na spletu www.asus.com.tw
Telefon (02) 3003 500

PCFOcena

↗Podpora PC2700, dobre zmogljivosti za ceno, navijanje.
↙Plošča je zelo natrpana z elementi

»Glede na to, da so lahko plošče za P4 poceni, je P4S333 lahko osnova za mogočen sistem.«

86%

CREATIVE MODEM BLASTER USB

19.000 SIT Creative

So nekatere stvari pri modemih, ki so zelo boleče, vendar bomo zahvaljujoč počasnemu uvajanju širokopasovnih povezav z njimi zdržali še nekaj časa. Vendar lahko omejite škodo in si povečate možnosti za preživetje z V.92 modemom. Eden najboljših je vsekakor novi Creative Blaster USB.

Lepo oblikovana črna napravica ima vse prednosti zunanjega modema, še posebej ker utripajoče lučke potrjujejo, da medtem ko čakate modem res nekaj dela. In zahvaljujoč V.92 bo dostop do interneta hitrejši, kajti modem kliče hitreje, zato rokovanje med modemom in modemom dobavitelja interneta ne traja tako dolgo.

Vendar pa se Modem Blaster zares izkaže šele ko ste povezani. V.92 namreč skrbi tudi za to, da ste lahko povezani na internet, obenem pa še koga pokličete ali klic sprejmete. Kako obzirno od njega, kajne?

Med druge novosti spada V.44 kompresija, ki poveča učinkovitost pretoka podatkov, še posebej pri spletnih straneh. Vendar naši testi niso pokazali opazne razlike. Hitrost uploadanja podatkov po novem znaša 48 kbps, zato je v teoriji pošiljanje e-pošte hitrejše, vendar je razlika v praksi spet zanemarljiva. No, če smo pošteni, je vse skupaj naposled le odvisno od dobavitelja interneta in ne od modema. Ker pri nas še ni veliko V.92 ponudnikov, je velika sreča, da je Modem Blaster združljiv tudi z V.90.

Matthew Richards

→Podrobnosti

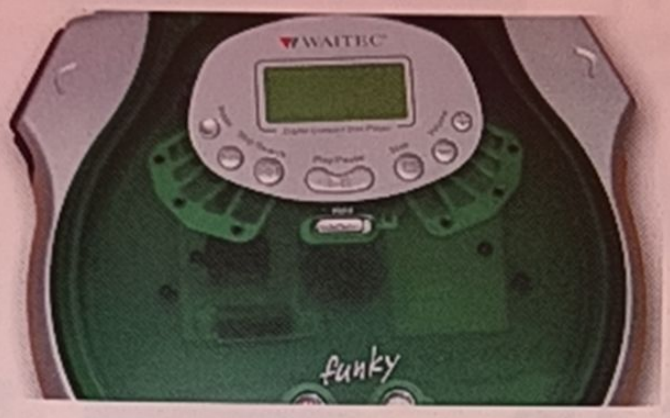
Značilnosti Združljiv z V.92, USB povezava, dodatno napajanje ni potrebno, hitrejše povezovanje, sprejemanje klicev medtem ko ste na internetu, V.44 kompresija za web strani, 48 kbps upload, glasovna podpora za telefonske tajnice, vzvratna združljivost z V.92.
Na spletu www.creative.com

PCFOcena

↗V.92 za hitrejše povezovanje in kopica koristnih dobrot.
↙Cena, preverite ali vaš ponudnik interneta ponuja V.92

»Nova tehnologija stane, vendar je zaradi novih dobrot V.92 modem tega vreden.«

84%



WAITEC FUNKY

32.256 SIT Acord-92 d.o.o.

Waitecova serija MP3 predvajalnikov postaja že konfuzna. Razlike med Jammin', Havin in Funky so minimalne (predvsem se tičejo dodatne opreme & daljinskih krmilnikov). Funky je še eden od tipičnih predstavnikov cenejših predvajalnikov, ki morda izgledajo ceneno, so pa zato dobro zasnovani in čisto lepo uporabni. Po zunanjosti gre za Jammin' z daljinskim krmilnikom in veliko bolj smotrno zasnovanim vmesnikom. 275 g težak predvajalnik poganjata dve AA bateriji, ki zagotavljata od 6 do 12 ur delovanja. Daljinski krmilnik je klasičen produkt Waitecovega oblikovalskega oddelka in čeprav se vam tipke sprva morda zdijo natlačene, boste s krmilnikom zlahka upravljali tudi med vročičnim krosom.

Kaj pa še dobite za 32 tisočakov? Naramnice in naročnina na servis Vitaminic – plačljiva in infinitno bolj nagravžna kopija Napsterja. No, 32 tisočakov za MP3 predvajalnik niti ni veliko. **PCF**

↗ Daljinski krmilnik, dobre slušalke
↙ Plastičen izgled,

»Dober MP3 predvajalnik za zmerno ceno.« **85 %**

SUNDIO 240W

3.700 SIT E-misija d.o.o.

Brez zvoka ne gre. Zato smo na trgu poiskali "generične" zvočnike, torej izdelek podjetja, o katerem slišimo prvič. Na lični škatlici vam takoj pade pogled na napis 240W, ampak tehle 240 t.i. kitajskih watov stvar predvaja le, če stopite do bližnjega daljnovoda in zvočnike priklopite na desettisoč voltov. Žal dejanske moči nismo uspeli izmeriti, zato pa vam lahko ob tem podam subjektivno oceno, ki se glasi: malo denarja, malo muzike. **PCF**

↗ Lični zvočniki, ki so zelo poceni.
↙ Ne moremo govoriti o kvaliteti, zato ker je ni.

51 %

IOMEGA ZIP 100

23.700 SIT Iomega

Če še niste kupili Zip pogona, potem ga najverjetneje tudi ne boste. Vendar pa pri Iomegi še kar vztrajajo pri svojem evangeliju in tako so spet nekoliko preuredili svojo paleto izdelkov. Tokrat so v laboratorij poslali Zip 100, kateremu sedaj elektriko dovaja USB kabel in ta priključek pomeni, da je naprava hiter in priročen način za izmenjavo podatkov med računalniki. Vendar Iomega, dajte nam nekaj novega. **PCF**

↗ Prilagodljiv, USB napajanje
↙ 100 Mb ni več veliko

»Kot zmeraj zanesljiv, vendar se bo utopil v vse večjih datotekah.« **74 %**

računalniški sistemi

dve leti garancije

AMD
850MHz
1000MHz
1200MHz
1600P+
1800P+
2000P+

izbor komponent po lastni izbiri

intel.
900MHz
1200MHz
1300MHz
1700MHz
1900MHz
2200MHz

LiteOn & Plextor

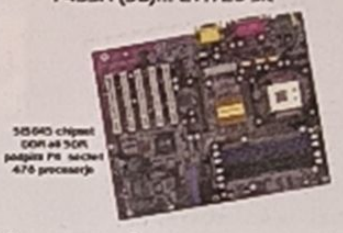
32/12/40... 33.000 sit

40/12/40... 53.880 sit

matične plošče Elite

K7S5A (SB)... 21.480 sit
K7S5A (SB+LAN)... 22.200 sit

P4S5A (SB)... 27.720 sit



grafične kartice Gainward

PowerPack !! Ti/500 ViVo
(GeForce2 Ti)... 47.400 sit

PowerPack !!! Ti/450
(GeForce3 Ti200)... 59.400 sit

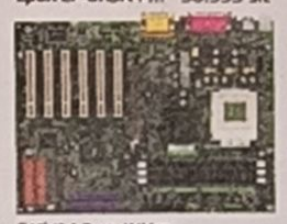
PowerPack ! Pro/600 TV
(GeForce4 MX440)... 37.900 sit

PowerPack ! Ultra/750 XP GS
(GeForce4 Ti4600)... 147.480 sit

matične plošče Epox

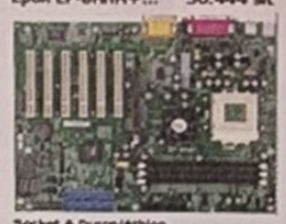
kralj navijanja procesorjev

Epox EP-8K5A... 33.901 sit
Epox EP-8K5A+... 38.353 sit



Socket A Duron/Athlon
Via Kt333 chipset, RAID ATA133 (+)

Epox EP-8KHAL... 27.395 sit
Epox EP-8KHA+... 30.444 sit



Socket A Duron/Athlon
Via Kt266A chipset

Epox EP-4BDA... 37.668 sit
Epox EP-4BDA2+... 42.120 sit

Epox EP-4SDA... 29.792 sit
Epox EP-4SDA+... 33.720 sit

hladilni produkti Zalman

neslišni hladilniki (20dB)

6000-AlCu... 6.840 sit
6000-Cu... 8.760 sit

ZM-F1... 996 sit
ZM-F2... 1.320 sit

6500-AlCu... 8.520 sit
6500-Cu... 11.400 sit

Fan Mate 1... 828 sit

5100AlCu... 7.440 sit

ZM17-Cu... 5.520 sit
VGA hladilnik

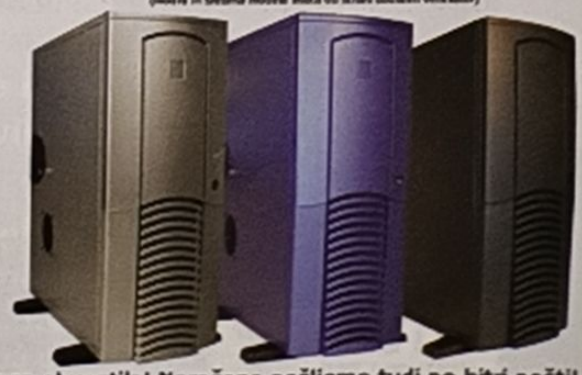
(več o produktih Zalman na http://www.mlacom.si/Novosti/ARCHIV/10-1-2002-zalman.htm)

ohišja Chieftec

midi (serija CS601)
črn... 18.600 sit
moder... 21.480 sit
srebrn... 21.840 sit

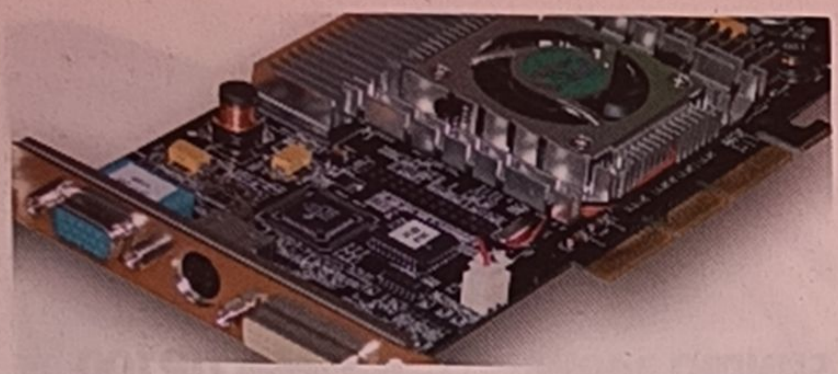
big (serija CS2001)
črn... 27.480 sit
moder... 28.320 sit
srebrn... 29.640 sit

(modre in srebrne modele imata ob strani dodatem ventilator)



Mlaco d.o.o.
Opekarska 51A, Ljubljana
T:01/2839315 F:01/2839314
prodaja@mlacom.si, http://www.mlacom.si

Vse cene vsebujejo DDV in se lahko spremenijo brez predhodnega obvestila! Naročeno pošljemo tudi po hitri pošti!



GEFORCE 3 TI 200 128 MB

59.000 SIT Quick Computers

Tako. Dobil sem v v roke grafično kartico prejšnje generacije, ki poseduje enako količino pomnilnika, kot moje staro računalo. 128 Mb. Če to ni dovolj, naj me koklja brcne. Ne, raje ne bom napovedoval prihodnosti, da se mi slučajno ne zareče kakšna o 640 kb pomnilnika. Vsekakor bo šel razvoj naprej, zanimivo pa je, da tako opremljene kartice niti niso tako nazarensko drage. Če jih primerjamo s cenami, ki vladajo na tržišču sistemskega pomnilnika, kmalu ugotovimo, da so cene le-tega izjemno zasoljene. Bolj kot sečoveljske soline.

Kaj lahko še rečemo o kartici? Vsekakor dodaten pomnilnik ni v napoto, na žalost pa tudi v prid ne. Trenutno na trgu ni iger, ki bi potrebovale toliko pomnilnika in tudi testi so to pokazali. Kartica je bila za cel odstotek (dostikrat tudi manj) hitrejša od svojih bolj siromašnih sestric. Se nakup splača? Danes, na žalost, ne, jutri pa jo bodo že zamenjale kartice novejše generacije.

↗ 128 Mb RAM
↙ Ob GeForce 4 ni več potrebna

„Solidna kartica, katere nakup pa se ne splača. Izberite GeForce 4." **79%**

XG-230

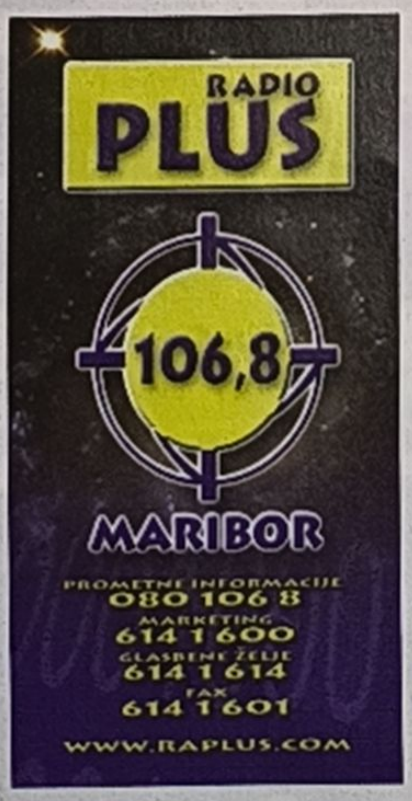
12.610 SIT Rodocomp

Igralna palica. Pripomoček, ki se ga lotevajo predvsem navdušenci nad simulacijami letenja. In kaj tak letalski mojstre pričakuje od palice veselja? Predvsem to, da bo z njo popolnoma poskrbljeno za gibanje in streljanje. Ergonomična in hkrati futuristično-naspidirana oblika je zaželena. Testni primerek se je glede na zahteve izkazal odlično. Palica je ravno prav velika, da lepo leže v roko. S palcem imate na dosegu tri gumbe in klobuček (za lepe poglede na stran). Če zdrsnete še malce levo, pa naletite še na dva gumba. Gumb na kazalcu je glasen in hiter, robustno ohišje pa pri korenu palice skriva še dva priročna (levoročna) gumba in poseben drsnik za kontroliranje pogona. Ročica premore tudi dodaten zasuk v obe smeri za kakšnih 20°. Ker gre za brezžično zadevo, na USB priklopite sprejemnik in že ste nared za akcijo.

Analize, ki smo jih opravili, niso pokazale kakšnih pomanjkljivosti, ravno nasprotno. Igralno palico lahko mirne duše priporočimo nadebudnim pilotom in zmernim nažigalcem, če le potrebujete brezžično drevo.

↗ Ergonomija, z brezžično palico boste faca
↙ Potrebujete dve AAA bateriji

»Brezžičnost prodira v naše življenje.« **81%**



WAITEC STORM 32

34.420 SIT Acord-92

Storm 32 je še eden iz palete 32x zapisovalcev, ki so v zadnjem času vse bolj priljubljeni. Gre za pogon, ki po ničemer ne izstopa iz povprečja, še več, glasbo vzorči brez napak le s 24x hitrostjo, kar dandanes ni ravno pohvalen rezultat. Drugače pa govorimo o 32/10/40 pogonu s tehnologijo SafeLink, ki je še dodatno podprta s 4 Mb medpomnilnikom. Žal pa Storm spet odpove pri »overburningu«, kajti nikakor nam ni uspelo zašeči 800 Mb podatkovja, kar večini konkurentov (resda z bolj zvenečimi imeni) uspeva brez težav.

↗ 32x zapisovalnik, SafeLink
↙ Slabo vzorčenje glasbe

»32x zapisovalec srednjega razreda, ki je potencialno privlačen le zaradi cene.« **74%**

XM-123 CRYSTAL MOUSE

7.670 SIT Rodocomp

Človeku se včasih zazdi, da se število mutacij v svetu računalniške opreme povečuje celo hitreje, kot tisto v naravi. Kakšne vse opreme vse ne srečamo v PCF laboratorijih. Brezžični volani, miška brez gumbov, Boštjanova brada ... Miška brez gumbov? Že na prvi pogled je očitno, da vas bo v nakup zvabila predvsem z napadom na vaša estetska čustva. Privlačno zaobljene robove prekriva prozorna plastika, ki jo občasno osvetli kul modra svetloba koleščka. Pogled na spodnji del miške odkrije optični senzor, ko pa miško potežkamo v roki, ugotovimo, da je najnižja ploskev gibljiva. Ta ploskev skrbi za klikanje. Miška spočetka udobno leži v roki, ko pa ugotovite, da je lega prstov skoraj nebistvena, si lahko privoščite skoraj kakršen koli prijem. Na konju ste, ko po nekaj minutah prepričate možganske centre, da sicer običajen samodejen gib prevedejo v malce drugačno motorično akcijo, torej vrtenje namesto pritiskanja.

Pred seboj imamo torej miško, primerna pa je za lahkotno deskanje in impresioniranje laikov, vendar boste potrebovali čas, da se je navadite.

↗ Inovativna, hitro se je navadite
↙ Miška ne bo ustrezala vsem

»Zanimiva miška, ki jo je vredno preizkusiti. Še več inovacij, prosim.« **80%**

Najboljša pot do odličnega znanja angleščine

Euro PLUS+ REWARD

inter@ktivni tečaj angleščine

3 razlogi za uporabo tečaja EuroPlus+ REWARD

- Najboljša pot do odličnega znanja angleškega jezika.
- Vsestranska prilagodljivost vašemu času in potrebam.
- Prijaznost do uporabnika – razlage v slovenščini.

POTRJENO UČNO GRADIVO ZA OSNOVNE IN SREDNJE ŠOLE

Posamezna stopnja vsebuje:

- 3 cederome (2 + namestitveni)
- 4 ali 5 lekcij, stotine nalog, razlage, zanimive dialoge in zgodbe
- videoposnetke in zapise iz resničnega življenja
- navodila za namestitev in učenje v slovenščini

DARILO
slušalke z mikrofonom

Založba Mladinska knjiga

NAROČANJE:

- (01) 241 33 00
- www.emka.si/reward
- v knjigarnah in pri zastopnikih

Cena posamezne stopnje: 15.620 SIT

Cena kompleta štirih stopenj: 55.900 SIT

Prihranek ob nakupu kompleta: 6.580 SIT

Mladinska knjiga Založba, d. d., Slovenska cesta 29, 1000 Ljubljana

THRUSTMASTER®

www.thrustmaster.com

www.videotop.si

360 Modena Racing Wheel

Ferrari

- Odličen oprijem na volanskem obroču, na delih za roke obložen z gumo
- Kakovostna in obtežena analogna pedala
- Avtentične prestavne ročice na volanskem obroču, kot jih uporabljajo dirkalniki Formule 1. Ferrari jih uporablja v svojih avtomobilih za digitalno prestavljanje in so idealna izbira za vsako dirkalno igro.
- 8-smerni klobuček za spreminjanje pogledov in dodaten gumb 4-v-1.
- Thrustmapper programska oprema za programiranje - primeren tako za začetnike, kot tudi za izkušene igralce

Top Gun FOX 2 PRO USB Joystick

DIGITAL INTEGRATION

- Možnost obračanja ročice za boljši nadzor nad premikanjem. Možna tudi blokada obračanja.
- Stranski "throttle" drsnik za nastavitev moči potiska motorja v simulacijah
- 7 programibilnih gumbov in 8-smerni klobuček za poglede
- Nastavljiv upor ročice
- Možnost programiranja do 56 funkcij, s pomočjo Thrustmapper programske opreme
- Obtežena in stabilna noga palice

FireStorm DUAL ANALOG 2 Pad

Firestorm Dual Analog 2 Gamepad je ultimativni dosežek v razvoju analogne in digitalne tehnologije. Ta ergonomično oblikovan plošček vam ponuja 2 analogni ročici in kar 13 gumbov za hitro in divjo igralnost.

- Dve analogni ročici, ki vam omogočata nadzor nad 4 ločenimi osmi
- 13 programibilnih gumbov
- 8-smerni križec
- Z gumo prevlečeno ohišje za boljši občutek in manj potenja med igranjem.
- Ergonomičen dizajn za čim manjšo utrujenost.
- Popolna emulacija miške in tipkovnice
- USB "plug-and-play" priklop

Pripomočke lahko kupite v vseh bolje založenih trgovinah z računalniško opremo.

GARANCIJA: 1 LETO

Distribucija in prodaja:
Tel.: 02 / 330 33 00

VideoToP

Notesniki

Ali: Kako pripraviti Barbaro do kričanja.

Pričujoči test notesnikov je tisti, ki sem ga imel čast opraviti z Barbaro. Zamislite si naslednjo sceno: ogromni Andrej ždi v kotu sobe in debelo gleda nasršeno Barbaro, ki stoji sredi sobe in tuli: „To ni računalnik, to je sam hudič!" Slednje je bilo sicer namenjeno njenemu lastnemu mlinčku, ki je v najbolj neprimernem trenutku odpovedal poslušnost, je pa žensko kričanje v vsakem primeru hudo čudna in nerazumljiva zadeva, o kateri bi bilo potrebno napisati kakšno študijo v bližnji prihodnosti.

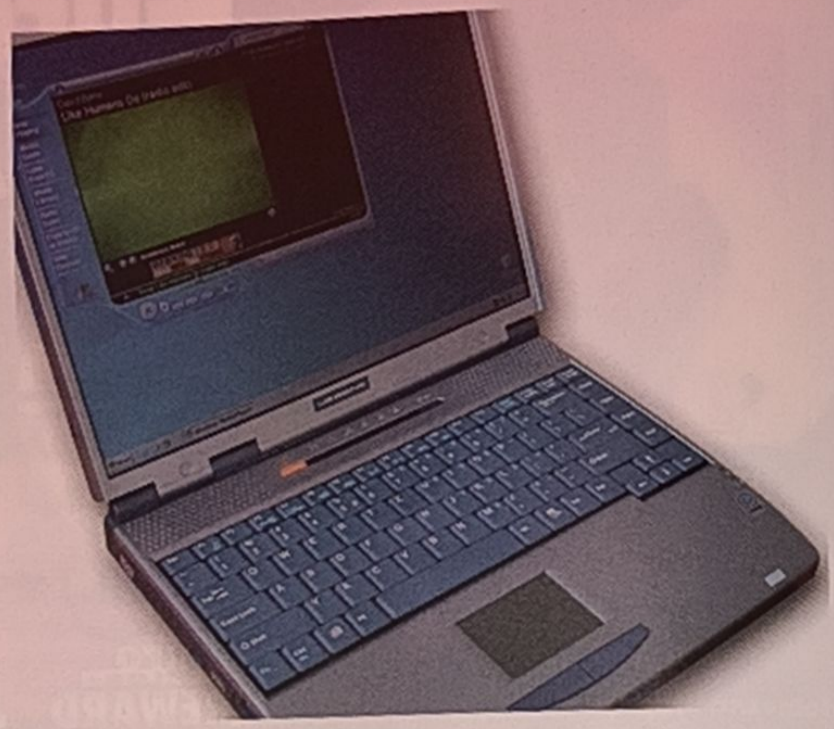
No, pa prevesimo tehtnico v smeri notesnikov. Čemu lahko tile prenosni čudeži tehnike sploh služijo? Sprva je seveda šlo za izjemno okleščene izvedbe namiznih računalnikov, ki niso mogli služiti ničemur drugemu, kot osnovnim pisarniškim potrebam na poti. Do danes pa so se notesniki razvili v prave mrcine, ki zmorejo poganjati celega hudiča, in če k temu prištejemo še zaslone, ki so prehodili dolgo pot od tistih, pri katerih smo imeli občutek, kot da gledamo v zaslon digitrončka, do današnjih 15-palčnih TFT lepotcev. To torej pomeni, da so notesniki postali dostojna zamenjava za PC za tiste, ki lahko izkoristijo njihovo prenosnost pa do tistih, ki zaradi prostorske stiske PC-ja (še posebej takega s CRT zaslonom) ne morejo uporabljati.

Andrej Potočnik

Kako smo testirali

Zakaj nam lahko verjamete, kaj je dober nakup?

Prvi test je bil seveda subjektivne narave in je vključeval predvsem prvi vizualni vtis in občutek pri delu. Nato so bili vsi notesniki deležni polnjenja baterije do konca in dela z njimi, dokler niso pričeli tenko piskati za elektriko (deklarirani časi avtonomije se včasih ZELO razlikujejo od dejanskih). Po tej torturi so bili s pomočjo programa *SiSoft Sandra* (www.sisoftware.co.uk) preverjene značilnosti trdih diskov, procesorskih zmogljivosti in prepustnosti pomnilnika. Vsi upi, da bi na notesnikih pognali *3DMark*, so padli v vodo, saj ga je bil le en sam notesnik na testu sposoben sploh pognati.



GERICOM WEBGINE XL

399.900 SIT Gericom

Prvi na testu je bil Gericomov WebGine, ki se ponaša z 1,2 GHz Intelovim Celeronom in je bil edini s 15-palčnim zaslonom. Po ceni sodeč gre za notesnik srednjega razreda, ki dobro opravlja svojo funkcijo, a nam ob pogledu nanj ne bo zastal dih. Če smo iskreni, spominja WebGine na otroka s krivimi zobmi – monitorski del notesnika štrli preko spodnjega dela.

Tipkovnica sama je kar prijetna za delo in je potisnjena precej naprej, tako da je na notesniku dovolj prostora za zapestja. Slednja vam pa za nakup ne bodo ravno hvaležna, saj se blazinice za zaščito roba monitorja ob zapiranju nahajajo na spodnjem delu notesnika in ob tipkanju prav nesramno drgnejo taista zapestja. Za premikanje kazalca pa služi dobro odzivna sledna ploščica, pod katero se seveda nahajata gumba za levi in desni klik z miško.

Na samem testu se je WebGine izkazal po pričakovanjih – povprečni rezultati brez večjih presenečenj. Sama konfiguracija je primerna tudi za malce zahtevnejšega uporabnika, bo pa zadeva mrknila že ob sami misli na poganjanje iger ali grafično zahtevnejših programov. Grafični čip, ki se skriva v osrčju tega notesnika je namreč SiS-ov 630/730, ki za tovrstno zabavo ni primeren, je pa eden tistih, ki jih boste našli v večini notesnikov tega cenovnega razreda. Sicer je gledanje filmov na notesniku izvedljivo, a vam kvaliteta slike ne bo orosila očesa.

Najboljša lastnost Webgina je nedvomno zaslon, ki meri celih 15 palcev in je več kot zadovoljive kakovosti. Še en dokaz več, da se notesniki že prenavajo na trg domačih osebnih računalnikov, na kar še posebej kažejo prednaloženi Windows XP Home Edition.

→Podrobnosti

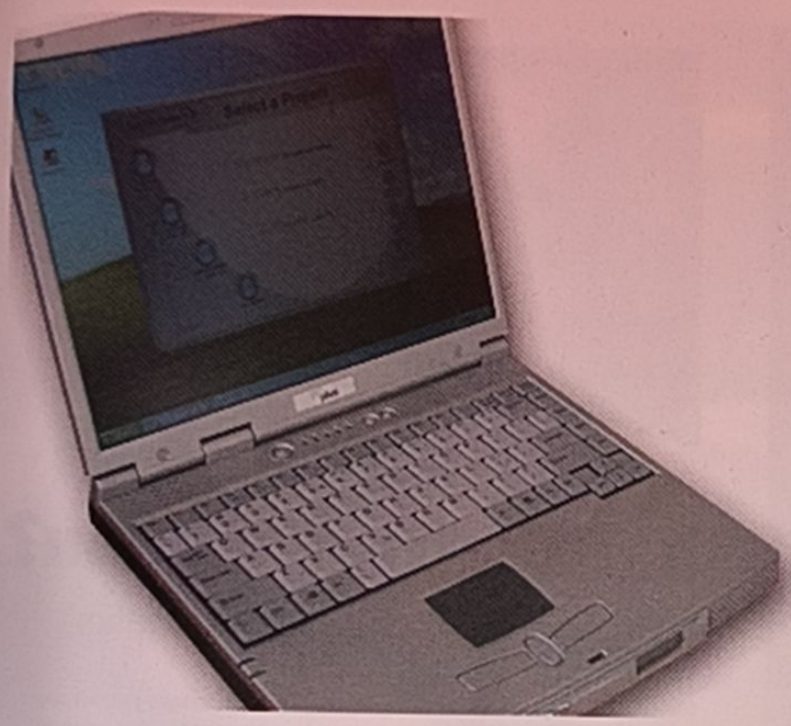
Procesor 1,2 GHz Intel Celeron
Pomnilnik 256 Mb
Trdi disk 20 Gb
Lastnosti DVD-ROM, vgrajen disketni pogon, grafični čip Sis 630/730, torbica
Teža 3,17 kg
Avtonomija baterije 1 h 39 min
Na spletu www.gericom.com
Prodaja Anni d.o.o., tel. (01) 583-99-99

PCFOcena

↗ 15-palčni zaslon, primeren za pisarniško delo
↙ Grafično podpovprečen, zaščitne blazinice bolijo, ne najlepši

„Če notesnika ne boste uporabljali za grafično zahtevno delo, si tega le oglejte."

78 %



PCPLUS PLATINUM C13D

389.900 SIT, Acord-92

Če je bil prejšnji notesnik opisan kot povprečen v dobrem pomenu, je tale povprečen v ne tako dobrem pomenu. Kar zadeva izgled ni komentarjev, ker gre za izjemno simpatično zadevico v srebrnem ohišju, s 14,1-palčnim TFT zaslonom. Pozitivno presenečenje je tudi pogon DVD-ROM, ki je hkrati tudi zapisovalnik CD-R/RW, kar je pri notesniku vsekakor lahko le plus, dodan pa je tudi predvajalnik MP3 na sprednji strani. Zveni zabavno? Saj tudi je, le da je smiselnost predvajalnika na samem računalniku malce vprašljiva.

V srcu PC Plus Platinuma C13D tiktaka Intelov Celeron pri 1,3 GHz, ki mu družbo dela 128 Mb pomnilnika. Grafični čip je tudi v tem primeru Sis 630/730, zato bi lahko o grafičnih zmogljivostih pričujočega notesnika prepisali trditve, ki veljajo za prejšnjega, le da manj sistemskega pomnilnika pomeni še dodatno manjše zmogljivosti.

Sama tipkovnica ne deluje najbolj trdno, saj se upogiba že ob najmanjšem pritisku, tipke pa so za moj okus nekoliko premehke. Se pa zadevi človek hitro privadi in tipkanje postane kmalu kar prijetno. O sledni ploščici ne bi izgubljali besed, saj so le-te kot generične miške – delajo in to je edino, kar je pomembno.

Simpatična lastnost notesnika je zunanji disketni pogon na vodilu USB, ki je neznansko uporabna zadevica, ki bi prišla prav tudi uporabnikom PC-jev, ki so se že odpovedali disketnim pogonom, pa jih iz takšnih ali drugačnih razlogov daje nostalgija po njih. Na koncu bi še omenil, da se je model, ki smo ga dobili na test, grel nekoliko več kot ostali.

→Podrobnosti

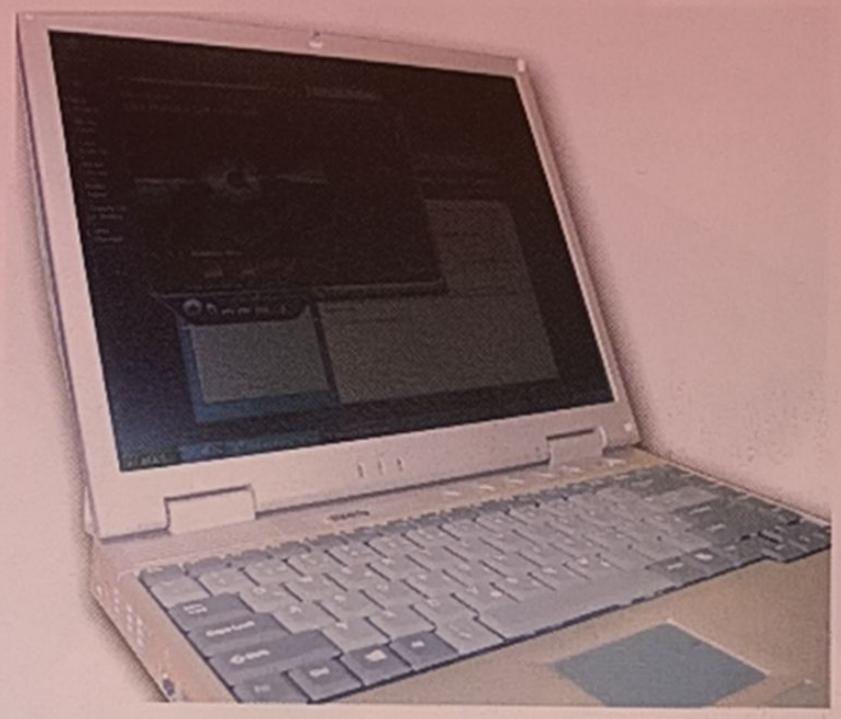
Procesor 1,3 GHz Intel Celeron
Pomnilnik 128 Mb
Trdi disk 20 Gb
Lastnosti DVD-ROM/CD-R/RW, USB disketni pogon, grafični čip Sis 630/730
Teža 2,80 kg
Avtonomija baterije 1 h 42 min
Na spletu www.pcplus.si
Prodaja Acord 92, tel..: (01) 581 98 00

PCFOcena

↗Priloženo programje, USB disketni pogon, DVD-ROM/CD-R
↙Premalo pomnilnika za današnje čase

„Če že morate, se raje odločite za katerega od modelov z več pomnilnika!"

75 %



NOTEX HIGRADE 6400

636.000 SIT PCX Computers

Najdražji (in tudi najzmogljivejši) notesnik na našem testu je bil Notex HiGrade 6400, zver s procesorjem Pentium 4 pri 1,8 GHz, 512 Mb pomnilnika in (tukaj vstavi vzdihovanje po želji) ATI Radeonom Mobility.

Že sam izgled očara. Srebrno ohišje, krasne obline, ah ... Spodnji del notesnika je namreč zaobljen na sprednji strani, kar močno olajša tipkanje, saj ni robov, ki bi se nam zažirali v zapestja. Žalostno pa je, da so na to isto sprednjo stran nameščeni tudi zvočniki, ki jih med tipkanjem zakrivamo, kar gotovo ne pripomore k izboljšanju zvoka, kajne?

Tipkovnica je izjemno prijetna in ravno prav odzivna, da je tipkanje pravi užitek (ko se tipkovnice na notesniku seveda navadite). Zaslon je 14,1-palčni TFT, ki pa v navezi z vgrajeno ATI-jevo kartico prikazuje resnično lepo sliko (vstavi dvojno količino vzdihovanja).

Ta notesnik je bil tudi edini na testu, ki bi lahko dostojno zamenjal namizni računalnik, saj „ima vse, kar imajo veliki". Tudi poganjanje iger in gledanje filmov mu ne delata nikakršnih težav. V ogromni škatli, v kateri ga dobite, je skrita tudi torbica zanj.

Zanimivo je tudi dejstvo, da se Notex HiGrade presenetljivo malo segreva. Zadevica je kar nekaj časa počivala v Barbarinem naročju (prav težko je bilo gledati njen žalosten obraz, ko ga je bilo treba zapakirati in odnesti nazaj), pa je bila skoraj hladna na otip.

Že iz same konfiguracije je verjetno razvidno, da so bili testni rezultati tega notesnika boljši od rezultatov ostalih. Temu primerna pa je tudi cena, ki jo za takšne lastnosti plačate. Ali je za vaš žep, pa presodite sami.

→Podrobnosti

Procesor 1,8 GHz Intel Pentium 4
Pomnilnik 512 Mb
Trdi disk 20 Gb
Lastnosti DVD-ROM, grafična kartica ATI Radeon Mobility
Teža 2,5 kg
Avtonomija baterije 1 h 56 min
Na spletu www.pcx.si
Prodaja PCX Computers d.o.o., tel. (01) 581 98 00

PCFOcena

↗Hitec, tih in hladen, priložena torbica
↙Za ta denar bi pričakovali 15-palčni zaslon

„Nesramno dober – in žal tudi nesramno predrag za navadnega smrtnika."

85 %

SATELLITE S1800-514

409.000 SIT Toshiba

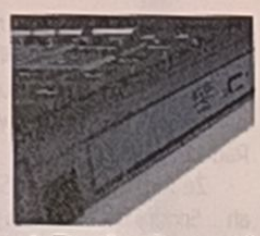
Satellite je namenjen predvsem temu, da bralce PCF-ja spomnimo, zakaj ne uporabljamo PC-ja s Celeronom za čisto nič bolj zahtevnega, kot je pisarniško delo. Sicer gre za notesnika, katerega prvotni namen je prenosnost in ne surova moč, vendar bi o tej isti prenosljivosti lahko debatirali, saj je v primerjavi s kakšnim žepnim računalnikom tale 3,14 kg težak notesnik prenosljiv približno toliko, kot povprečen hladilnik.

No, žepni računalnik seveda nima dostojne tipkovnice (ki jih pri Toshibinih izdelkih že poznamo), pa tudi delo med buljenjem v 14,1-palčni zaslon je neprimerno bolj prijetno, boste porekli. Se strinjamo.

Če ga primerjamo z drugima dvema prenosnikoma srednjega cenovnega razreda, opazimo da je 514 slabše založen. Najpočasnejši procesor na testu, samo 15 Gb trdega diska, 128 Mb pomnilnika in prednameščeni *WinXP Home Edition* vas v družbi tekmecev, ki so povrhu tudi malenkost cenejši, vsekakor ne bodo pritegnili.

Poslovna plat je tudi s tem sicer pokrita, zato pa 514 šepa pri domači uporabi (govorimo o zabavnih stvareh, ki jih lahko počnete z računalnikom). Vsi testi so pokazali, da gre za izjemno povprečen računalnik, ki bo zakašljal ob vsaki grafično ali procesorsko zahtevnejši zadevi, v katero spadajo tudi filmi. Gledanje le-teh je seveda izvedljivo, le vrhunske kvalitete prikaza ne pričakujte.

Če ga ne bi primerjali z ostalimi, bi Toshiba Satellite S1800-514 (ime pa ima, kajne) pustil vtis solidnega izdelka, ki ponuja daleč najboljšo ergonomijo in udobje ob delu od vseh notesnikov na testu. Žal pa za takšno ceno dobite pri drugih modelih več in zato smo od Toshibe, kljub zvenečemu imenu, pričakovali več.



→Podrobnosti

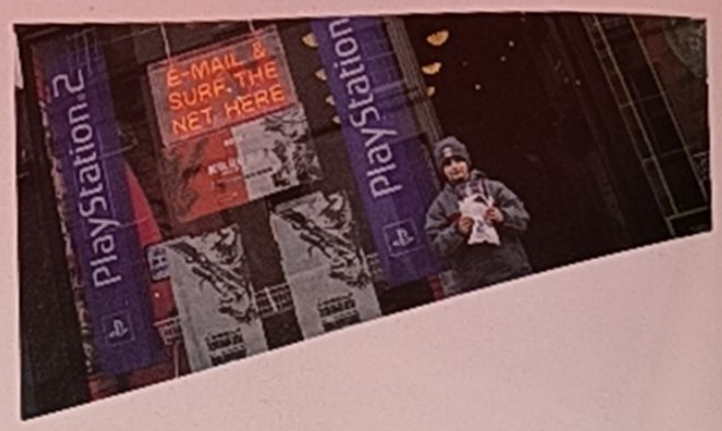
Procesor 1 GHz Intel Celeron
Pomnilnik 128 Mb
Trdi disk 15 Gb
Lastnosti DVD-ROM, vgrajen disketni pogon, grafična kartica Trident 16 Mb
Teža 3,17 kg
Avtonomija baterije 1 h 34 min
Na spletu www.toshiba.com
Prodaja Inea d.o.o., tel (01) 7218 000

PCFOcena

↗Udoben za delo in uporaben
↙Najpočasnejši procesor, najmanjši disk in 128Mb RAM-a

„Prenosnost za previsoko ceno – Toshibi do odličnosti precej manjka."

72%



Kaj iskati pri nakupu?

Kako izbrati notesnik, ki bo odgovarjal vašim potrebam?

Seveda bo najprej treba dobro razmisliti, kaj potrebujete in kako globoko lahko sežete v denarnico ter ugotovitve postaviti na drugo stran tehtnice, na kateri že ždijo vaše želje in pričakovanja.

Če denar ni ovira in če potrebujete notesnika, ki bi vam služil tudi kot namizni PC, se razglejte po ponudbi višjega cenovnega razreda, ki je tokrat nismo testirali in katere cene segajo tudi do milijon tolarjev. Za prenosno pisarno in tiste s plitkejšimi žepi pa bodo zanimivi tudi cenejši modeli. Vsekakor poskusite poiskati vsaj 256 Mb pomnilnika in ne manj kot 1 GHz procesor.

Povezljivost danes ni več problem, saj imajo praktično vsi notesniki, ki jih lahko najdete na trgu, vgrajene modeme in mrežne kartice (zato tega v testu niti nismo poudarjali). Če ste v zadnjih nekaj mesecih kupili nov notesnik, ki omenjenega nima, ste bili naplahtani.

Za konec pa od prodajalca zahtevajte, naj vam notesnik prinese pred nos, da ga preizkusite. Lahko se zgodi, da vam najdražji, najboljši in najlepši notesnik sploh ne bo odgovarjal. Boste lahko delali z napravo, po kateri tipkate z muko?

PCplus

Platinum C13D
Intel® Celeron® 4 1.3 Ghz
pomnilnik 128 MB SDRAM
trdi disk 20 GB
14' 1024x768 TFT ekran
DVD pogon
modem, LAN, Firewire
3 x USB, SP-DIF izhod, TV-out,
Smart slot
389.900,-

Titanium P16 D
Intel® Pentium® 4 1.6 Ghz
pomnilnik 256 MB DDR PC2100
trdi disk 20 GB
15' 1400x1050 TFT ekran
DVD pogon
modem, LAN, Firewire
3 x USB, SP-DIF izhod, TV-out,
Smart slot
489.900,-

www.pcplus.si

BIG BANG
Koper: 05/630-65-00
Kranj: 04/202-66-80
Ljubljana: 01/587-35-73
Maribor: 02/320-39-36

COMING
Trgovine in franšize

POWERPLUS
Celje: 03/428-28-30
Ljubljana: 01/511-27-27
Maribor: 02/252-60-06
e-trgovina: +
www.powerplus.si

BIRO HIŠA
Ljubljana: 01/540-10-93

MENTIS
Dravograd: 02/872-16-16
Maribor: 02/228-17-20
Sl. Bistrica: 02/843-08-30
Velenje: 03/897-68-50

MEDIA SVET
Ljubljana: 01/560-41-59
Maribor: 02/330-42-03

AKCIJA!

Samo v trgovinah: ARTS - 01 836 90 30 * ATR - Big Bang - 01 587 35 73 * BIROHIŠA - 01 540 10 93 * Trgovine COMING - 01 560 41 52, 01 585 26 91 * Trgovine COMTRON - 02 300 35 30 * E-MISIJA - 01 830 35 30 * JAE - 01 58 96 214 * MENTIS - 02 872 16 16 * PCX COMPUTERS - 01 581 98 33 * SISTEMI SHIFT - 01 242 71 60

EPSON Stylus C20UX

~~19.920,00 SIT~~

14.988,00 SIT

EPSON Stylus C40UX

~~32.280,00 SIT~~

18.990,00 SIT

* Akcija traja do prodaje zalog!

A je zastonj? Skoraj zastonj, skoraj ... pa še potrošni material je res poceni!

EPSONovi tiskalniki serije Stylus so že nekaj let pojem kakovosti in zanesljivosti - predvsem po zaslugi edinstvene tehnologije Micro Piezo, ki omogoča izpis v fotografski kakovosti tudi na običajne pisarniške papirje. Tudi najmanjša modela iz te serije po tej plati nista nobeni izjemi. Še več. Z veseljem Vam sporočamo, da sta Stylus C20UX in C40UX hitrejša, boljša in tudi lepša od predhodnikov v tem cenovnem razredu.

Še bolj z veseljem pa Vam sporočamo, da sedaj tiskalnik EPSON Stylus C20UX lahko kupite že za **14.988,00 SIT**, Stylus C40UX pa za **18.990,00 SIT**. Poleg tega Vas tudi ob zamenjavi kartuš s črnilom ne bo bolela glava, saj kartuša z barvnim črnilom stane **5.524,00 SIT**, kartuša s črnim pa samo **3.940,00 SIT** (vse cene vključujejo DDV). Če si upate, preverite še cene potrošnega materiala pri konkurenci!!!

Epson Stylus C20UX

Epson Stylus C40UX

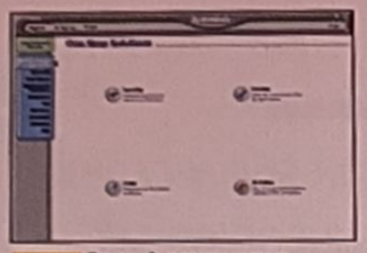
100% EPSON

Sedaj je torej pravi čas, da svoj stari, neekonomični, tiskalnik zamenjate z novim EPSONom in se pridružite več kot 200.000 zadovoljnim uporabnikom EPSONovih tiskalnikov v Sloveniji.

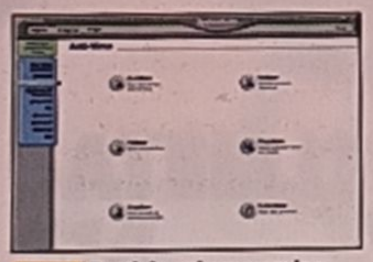
* Najboljše rezultate boste dosegli z uporabo originalnega potrošnega materiala, označenega z zgornjim znakom.

EPSON®

Kako pa to deluje

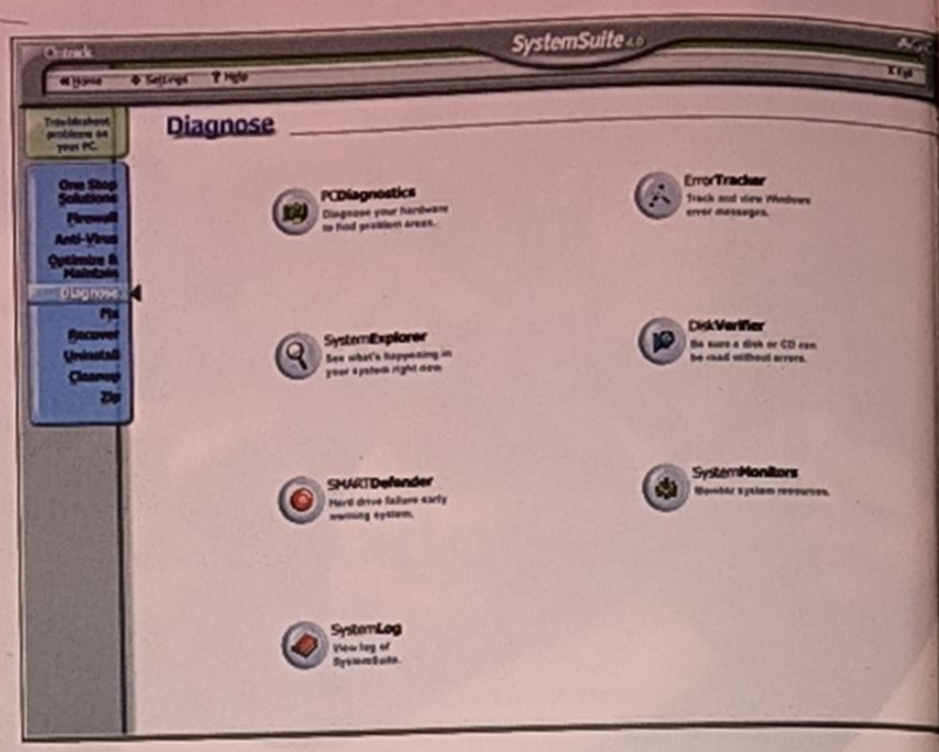


01 **Do vseh programov v paketu dostopate enostavno preko glavne konzole. Ob zagonu vsakega od programov vas bo pri nadaljnjih izbirah vodil čarovnik, tako da ne morete zgrešiti.**



02 **Protivirusni program je v osnovi sicer delo avtorjev *PC Cillina*, a izgleda popolnoma drugače. Samo po sebi je umevno, da vključuje tudi pregledovanje elektronske pošte.**

03 **Vzdrževanje sistema je pomembna stvar. Če se sami ne spomnite defragmentirati diska ali izbrisati začasne datoteke, boste skoraj potrebovali program, ki bo to delal namesto vas.**



ONTRACK SYSTEM SUITE 4.0

60 USD Ontrack

Še en programski paket za odpravljanje težav in vzdrževanje sistema.

→Podrobnosti

Ponuja Zaokrožen paket za vzdrževanje sistema, odpravljanje in preprečevanje napak, požarni zid, orodje za reševanje podatkov in program za komprimiranje datotek.

Potrebuje PC s procesorjem 486, 32 Mb RAM

Želi vsaj procesor razreda Pentium, 64 Mb RAM

Na spletu www.ontrack.com

Dandanes obstaja cela vrsta podjetij, ki izdelujejo takšne in drugačne programe, ki bi naj namesto nas poskrbeli, da je naš operacijski sistem v vrhunski formi in da dela tako, kot bi naj. Poznavalci se ob tem seveda namrščijo in vam (po možnosti v popolnoma nerazumljivem jeziku, ki še najbolj sporninja na esperanto) povedo, da so takšni programi nepotrebna navlaka in da lahko vse, kar vam ponujajo, postorite sami. Krasno. Pa ste popolnoma prepričani, da ste sposobni lahkega srca odpreti register in tam zbrisati kup ključev, ker pač menite, da so nepotrebni? Ali znate sami odpraviti različne programske težave? A ste toliko samozavestni, da boste peš obnovili okvarjene ali pomotoma izbrisane datoteke? Če ste na katero koli od zgornjih vprašanj odgovorili nikalno in če bi radi, da vaš sistem še nekaj časa normalno diha, bo najbolje, da si omislite kakšnega od teh „nepotrebnih" paketov.

Tokrat smo v roke dobili dva Ontrackova paketa. Prvi nosi naziv *System Suite 4.0*, drugi pa *Fix-It Utilities 4.0*. Ker pa je drugi paket del prvega, ga ne bomo posebej opisovali.

In kaj torej prinaša *System Suite*? Najprej so tu orodja za vzdrževanje sistema in odpravljanje napak, med katera spadajo orodja za defragmentacijo diska, odstranjevanje nepotrebnih in začasnih datotek, vzdrževanje in čiščenje registra, orodja za odpravljanje programskih napak ter protivirusni program in program za sinhronizacijo sistemske ure. Programi svoje delo opravljajo malce počasi, a zanesljivo in dobro. Kodo za protivirusni program je Ontracku priskrbelo podjetje Trend Micro, ki ga poznamo po *PC Cillinu*, čisto uporabnem protivirusnem programčku.

S tem se končajo dobrote v manjšem od obeh paketov. V paketu *System Suite* pa boste naleteli še na osebni požarni zid *NetDefense* – prav nič razburljiv program, ki svoje delo opravlja čisto solidno. Če imate doma postavljeno lokalno omrežje pa se boste morali poigravati z malce čudnimi nastavitvami, ker boste drugače skupen dostop do interneta lahko kar pozabili.

Paket vsebuje še nekaj precej uporabnih programov, kot so orodje za enostavno odstranjevanje nameščenih programov, orodje za trajno brisanje podatkov, t.i. krizni center (*Crisis Center*) za reševanje podatkov in program, ki spremlja delovanje vašega računalnika in preprečuje sesutje sistema.

Zabaven del paketa je tudi program za kompresijo datotek, *Zip Central*. Z njim lahko seveda komprimirate in dekomprimirate datoteke v različnih stisnjenih formatih.

Do sem zveni vse lepo in prav, pa ni vse tako rožnato, kot izgleda. Lastniki manj zmogljivih računalnikov bodo nad programskim paketom kaj malo navdušeni, saj slednji odžira lep del sistemskih virov. Na sistemu s procesorjem Pentium III 800 MHz in 128 Mb pomnilnika je uspel celoten paket sistem upočasniti za 11 %. Na manj zmogljivih mlinčkih pa bi bila ta številka verjetno še višja, tega pa nočemo, kajne?

Barbara Banovič

PCFOcena

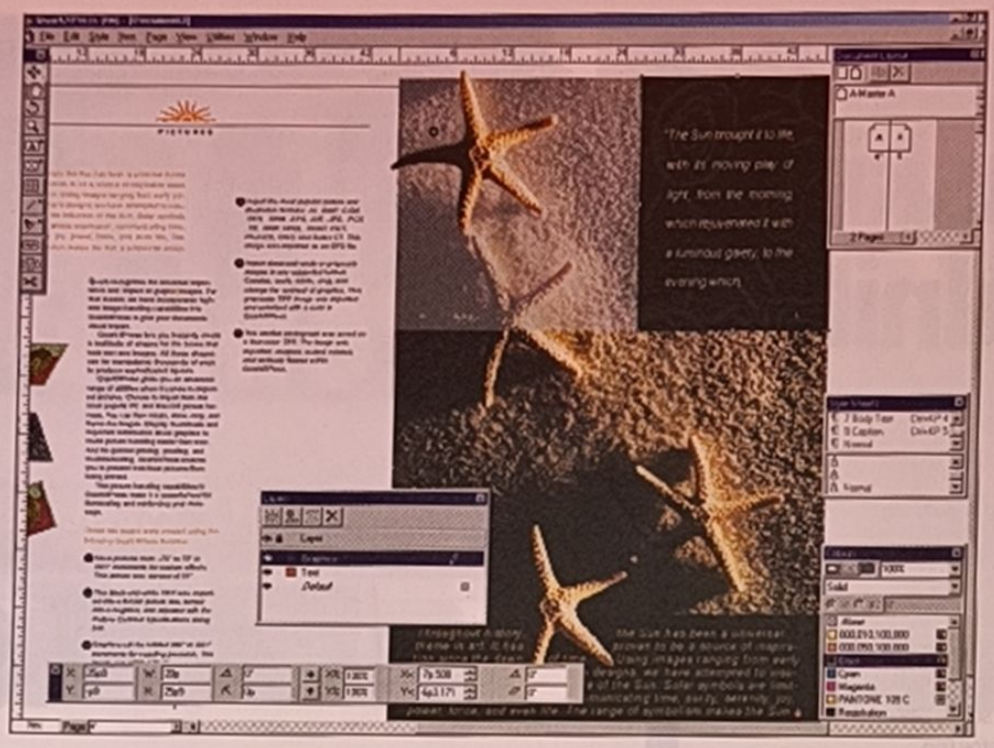
↗ Ogromen in stabilen, enostaven za uporabo, solidna cena
↙ Sistemsko požrešen, le za neizkušene uporabnike

„Če ste preleni ali preveč pozabljivi, da bi sami vzdrževali svoj sistem, je to odlična rešitev."

80%

→Podrobnosti

Novo Spletni dokumenti, tabele, sloji, izboljšane zmožnosti postavljanja
Potrebuje Pentium, 32 Mb, Win 95 ali višji
Splet http://euro.quark.com
Telefon (01) 300 31 60



QUARK XPRESS 5.0

613.200 SIT Jabolko d.o.o.

XPress 5.0 je končno prišel na prodajne police, vendar ali ima dovolj atributov da bi bil še vedno najboljša izbira za profesionalce?

Mogočni *QuarkXPress* v založniški industriji uživa enak ugled kot *Photoshop* v svetu urejanja slik. Seveda obstajajo (veliko) cenejše rešitve, vendar ta program uporabljajo vsi. Tako kot portfelj ilustratorja ne bi bil popoln brez izkušnje v *Photoshopu*, je poznavanje *QuarkXPressa* nujna kvalifikacija za oblikovalce strani. To je tudi aplikacija, s katero postavljajo PCFormat. Beta različico ste lahko sami preizkusili za dobo 3 mesecev, če si lastite prvi PC Format, sedaj pa si oglejmo celotno različico.

Ampak, program stane pravcato premoženje! Zakaj torej? Odgovor ne leži le v zmogljivosti in orodjih, temveč v vsakodnevni učinkovitosti, natančnosti in uporabnosti. Katerega koli mehanika vprašajte, zakaj raje kupuje 10-krat dražja orodja od tistih, ki jih dobite v prodajalni, in dobili boste enak ohlapen odgovor – zaupajte nam.

Celo *QuarkXPress* mora iti naprej s časom, še posebej ker je mladostniški *Adobe InDesign* že doživel drugo inkarnacijo in je res veličasten nasprotnik.

V koraku s časom

Xpress 5.0 ponuja način za spletno urejanje, vključno z orodji za povezave, slikovnimi mapami in rolloverji. Sedaj lahko izkušeni *Xpress* oblikovalci pošiljajo dodelane strani spletnim razvijalcem, namesto da bi morali le-ti preoblikovati vsebino. *Xpress* 5.0 ponuja programsko opremo XML za tiste, ki so pripravljeni vstopiti v pogumni novi svet upravljanja z vsebino XML. Med druge prednosti spadajo tudi potrebna orodja za ustvarjanje tabel in plasti (slednje sicer ni posebej uporabno, a podarjenemu konju se ne gleda na zobe).

Vse lepo in prav, vendar je *Quarku InDesign* še vedno za petami. *InDesign 2.0* nima načina za urejevanje spletnih strani (pri Adobu bi raje videli, če bi uporabnik kupil še GoLive), vendar ima sedaj enake zmogljivosti za postavljanje knjig kot *QuarkXPress* – v datoteko s knjigo lahko dodate ločene dokumente in ustvarite indekse, stvarno kazalo in sinhronizirane besedilne sloge. Zato je pri postavljanju strani enako elastičen kot *QuarkXPress*. Vendar gre *InDesign 2.0* še korak naprej in ponuja nadzorovano transparentnost objektov. To, in njegova odlična orodja za manipulacijo z risanjem in besedili, ga naredijo bolj grafično dodelanega kot *QuarkXPress*. *InDesign* stane tudi pol manj kot *QuarkXPress 5.0*.

Nadloge proti finesam

Je *QuarkXPress 5.0* še vedno najboljši? Za veterane *Quarka* je *InDesign* preveč čudaški , brez takojšnjega urejevanja besedila kot ga pozna *Xpress*. A če začenjate na začetku in nimate izkušenj z nobenim od programov, potem vam bo *InDesign* za vaš denar ponudil več.

Kljub temu pa *Xpress* ostaja industrijski standard in še dolgo ga nihče ne bo vrgel s prestola. Če ste profesionalni oblikovalec, potem si boste olajšali življenje, če boste uporabljali enako orodje kot ostali.

Xpress 5.0 je nedvomno dober in izboljšave so dobro implementirane, uporabne ter premišljene. Gre za profesionalen program brez usedlin. In le oglejte si nizke strojne zahteve – celo nekateri pralni stroji imajo večjo procesorsko moč, kot jo potrebuje *Quark*.

Rod Lawton

PCFOCena

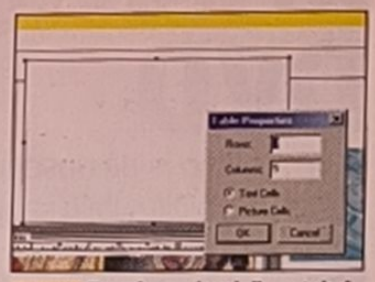
↗Način za urejanje spletnih strani in vgrajen urejevalnik tabel
↙Cena in omejene oblikovalske finese v primerjavi z *InDesign 2.0*

»*Xpress* je hiter in dober, kot vedno, vendar nima toliko prednosti da bi prešli z različice 4.1.«

83%

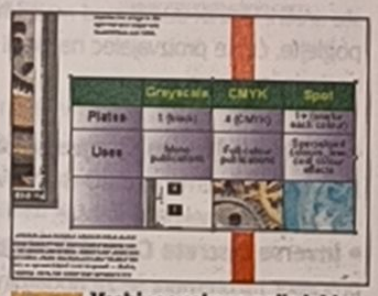
Šah-mat v prvi potezi

To je morda prvi *Quarkov* poskus urejevalnika tabel, vendar so zadeli v polno.



01 **Z novim urejevalnikom tabel na strani preprosto povlečete pravokotnik in program vas povpraša, koliko vrstic in stolpcev želite imeti v tabeli in, ali bo ta vsebovala besedilo ali slike – brez skrbi, to lahko spremenite tudi pozneje.**

02 **Polja v vaši novi tabeli se obnašajo kot običajni *Xpressovi* okvirji, zato ni pri vnosu in oblikovanju besedila oziroma posameznih celic nič novega. Polja si lahko zamislite kot več spojenih *Xpressovih* okvirjev.**



03 **Vsebino vsakega polja lahko priredite besedilu ali grafiki. Obenem lahko tabelo po volji povečujete/zmanjšujete in celice se bodo temu primerno obnašal. Tudi višino vrstic in širino stolpcev zlahka spremenite, obenem pa lahko polja združite in ustvarite naslove, ki segajo preko vseh stolpcev.**

Programski predvajalniki DVD

Domač kino je na dosegu roke. Zakaj ne bi uresničili svojih sanj?

DVD je standard, ki se je dokončno zasidral in pika. Kljub veliki priljubljenosti DivX in drugačnih kompresijskih standardov, le-ti do tega trenutka niso bili požegnani s strani filmsk studiev in so bili zato doslej le v domeni takšnih in drugačnih piratov (no, DivX je s peto inkarnacijo končno stopil po komercialni poti). Pravi kinefili bodo tako ostali le pri DVD-ju, kjer so kljub kompresiji MPEG napake v videu praktično neopazne.

Marsikdo med vami pa si še ne lasti predvajalnika DVD, zato pa ste si iz takšnega ali drugačnega razloga omislili DVD-ROM (upamo, da je *PCF* DVD dovolj dober razlog). Okej, ni problema, pa si nabavite programski predvajalnik. Boste prebrali opis? Fino, potem se boste že odločili za najboljšega. Ampak hej, brzdajte konje – najprej morate poskrbeti še za strojno opremo.

Nepisano pravilo je, da za kolikor toliko spodobno predvajanje potrebujete vsaj PII-350 in 32 Mb pomnilnika, čeprav bi si bilo zdravo omisliti vsaj procesor v razredu PIII 500 MHz in kakšnih 64 Mb pomnilnika. Grafična kartica mora obvladati strojni video prekrivek – če tega nimate, vam verjetno iz zagate ne bo pomagal še tako hiter procesor (to je standard pri karticah izdelanih po letu 1998). Če pa ste srečni lastnik ene izmed novejših grafičnih kartic, le poglejte, če se proizvajalec na škatli baha z naslednjimi pojmi:

- **Hardware Motion Compensation (HWMC):** procesor razbremeni za 20–30 %, vendar je zato kakovost slike nekoliko slabša.
- **Inverse Discrete Cosine Transformation (IDCT):** procesor razbremeni še za dodatnih 10–15 %, brez poslabšanja kakovosti slike.
- **Alpha Blending:** DVD omogoča predvajanje do 32 grafičnih kanalov, ki so nosilci podnapisov, menijev in podobnega. Z Alpha Blendingom lahko te grafične kanale prikazujete kot na komponentah DVD.

Zvok prepuščamo povsem v rokah uporabnika, saj lahko tudi najnovejše filme še zmeraj poslušate v mono formatu. Vsekakor vam za čim boljšo izkušnjo priporočam kakšno inkarnacijo sistema 5.1, a tudi brez tega bo šlo.

Boštjan Uršič

POWERDVD XP 4.0

15.000 SIT Cyberlink

Cyberlinkov *PowerDVD* je eden najbolj priljubljenih programskih predvajalnikov DVD na tržišču. Svoj čas je bil Cyberlink znan po enem najboljših predvajalnikov VCD in takoj ko je bila na voljo tehnologija DVD, so jo fantje zgrabili in *PowerDVD* je bil rojen.

PowerDVD XP 4.0 se lahko pohvali z najboljšim vmesnikom na tržišču. Odlikuje ga podpora preoblekam (skinom), do menijev zlahka dostopate, obenem pa so vse možnosti na dosegu desnega klika z miško. Poleg tega lahko na rob namizja pripnete okvir z najpogosteje uporabnimi bližnjicami, ki ga lahko po potrebi skrijete.

Predvajalnik podpira praktično vse moderne grafične kartice, vključno z GeForce 4 in Radeonom 8500. Kakovost slike je jasna in ostra ter le za odtenek slabša kot pri WinDVD. Praktično enaka je tudi obremenjenost procesorja in če si le lastite Celerona 600 MHz, ne bi smelo biti težav z zatikanjem. Lastniki kartic z dvema grafičnima izhodoma boste veseli dejstva, da je ta možnost v PowerDVD podprta, maničnim arhiverjem in godrnjavim recenzentom pa so posvetili dobro dodelano možnost za zajemanje slike v datoteko ali odložišče.

Veliko časa je veljalo, da je zvok v *PowerDVD* slabši kot pri *WinDVD*. No, Cyberlinkovci so se medtem izdatno potrudili in opisana različica podpira praktično vse standarde za prostorski zvok na tržišču, čeprav boste za najnovejše standarde morali poseči po dražji različici *Deluxe*. Kakovost zvoka je odlična in ob primerni nastavitvi jakosti je zvok dovolj glasen in brez šumenja. Vsekakor gre za vrhunski predvajalnik, ki bo zadovoljil potrebe vseh programskih kinefilov.

→Podrobnosti

Slika MPEG1/2, VOB, ASF, M1V, M2V, MOV, QT, AVI, WMV, DAT, VRO, DIVX
Zvok DTS, Dolby Digital, Dolby Pro Logic II, SRS TruSurround XT, Dolby Headphone, večkanalno predvajanje MP3-jev, mešalec LFE, kompresija dinamičnega razpona, A3D, DirectSound 3D
Potrebuje PII 350 MHz, DVD-ROM, 64 Mb RAM, grafična kartica s 4 Mb (brez HWMC)
Želi PIII 500 MHz, 128 Mb RAM, AGP grafična kartica s 16 Mb (HWMC)
Splet www.gocyberlink.com

PCFOcena

↗ Podpora najnovejši strojni opremi, kakovostna zvok in slika
↙ Rahlo slabša slika kot pri *WinDVD*

»Veteran DVD scene ni prav nič utrujen. *PowerDVD* bo vaš zvesti spremljevalec.«

93 %

WINDVD 3

21.000 SIT InterVideo

Večni konkurent *PowerDVD-ju* je bil že večkrat nadgrajen in različica 3.0 je prva uvedla dekodiranje zvoka DTS. Vendar to dandanes med predvajalniki ni več nič neobičajnega, zato si oglejmo, kakšne so karakteristike *WinDVD 3* v celoti.

Kot smo že omenili, je slika pri WinDVD za odtenek boljša kot pri konkurenci, vendar bodo zato šibkejši sistemi bolj obremenjeni. Ostrejša slika pa je še vedno odvisna od vrste grafične kartice, saj je dekodiranje optimizirano za vsako kartico posebej. Zato pa je pri celozaslonskem predvajanju slika na vsaki kartici manj zamegljena in tudi kontrast je boljši. Že spet je podprta večina modernih grafičnih kartic, čeprav to ni tako dobro dokumentirano kot pri PowerDVD-ju.

Zato pa *WinDVD* zaostaja pri podpori zvočnim karticam, kajti navkljub podpori Dolby Digital 5.1 in DTS je seznam tehnologij manj zveneč kot pri najmogočnejšem konkurentu. Čeprav bo večina uporabnikov še vedno brez težav shajala s tem programom, pa vendarle ne gre več za zadnji krik mode.

Zato pa InterVideov paradni konj spet zablesti pri podnapisih, saj podpira predvajanje kar štirih naenkrat, čeprav gre tukaj nedvomno za pretiravanje. Zelo dobro je rešeno približevanje slike, kajti z miško preprosto označite del zaslona, ki ga želite videti od blizu in voila! Zato pa je razočaranje popolno pri zajemanju slike, saj lahko zajemate le v format BMP, ne morete snemati v odložišče in tudi svoje mape za slike ne morete določiti. Vmesniku skorajda ne bi očitali nič, razen da gre v primerjavi s *PowerDVD* za odkrit minimalizem, čeprav še vedno povsem praktičen. Nasploh gre za kakovosten predvajalnik, ki pa se bo moral še malce potruditi, da bo spet povsem v koraku s konkurenco.

→Podrobnosti

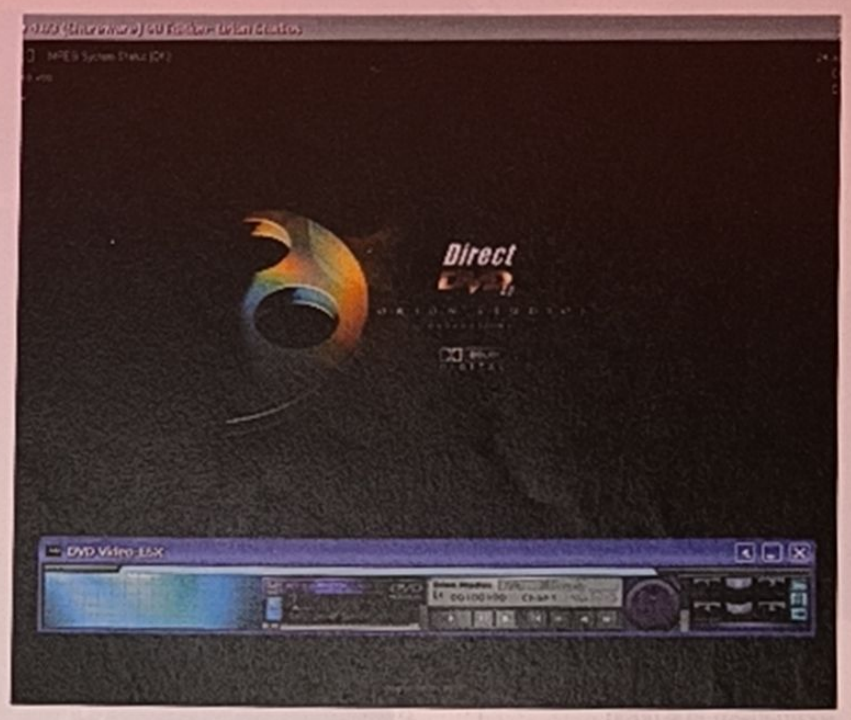
Slika MPEG1/2, VOB, MOV, AVI, DIVX
Zvok DTS, Dolby Digital, Dolby Headphone, večkanalno predvajanje MP3-jev, LFE mešalec, A3D, DirectSound 3D
Potrebuje PII 350 MHz, DVD-ROM, 32 Mb RAM, grafična kartica s 4 Mb
Želi PIII 500 MHz, 128 Mb RAM, AGP grafična kartica s 16 Mb
Na spletu
www.intervideo.com

PCFOCena

↗Kakovost slike, dober zoom, 4 podnapisi
↙Slabša podpora strojni opremi, omejeno zajemanje slike

»Drugi najboljši predvajalnik na tržišču. Komaj čakamo na naslednji popravek.«

89%



DIRECTDVD 4.0 ES

12.000 SIT Orion Studios

Čas za hiter kviz: se spomnite predvajalnika *DVDExpress?* Ne? No, saj si tega skorajda ne zasluži, kajti bil je res lep kos programerskega govna. Razlog, da dotični skupek kode omenjam sedaj je ta, da *DirectDVD* uporablja enake Mediamaticove dekodirnike DirectShow. Ti sicer ne podpirajo zvenečih kratic, kot so MC, iDCT in drugi, vendar niso niti povsem slabi. Žal pa so precej procesorsko požrešni, tako da tega programa raje ne nalagajte na šibak sistem.

Kakovost videa je spodobna, čeprav posebej ne izstopa. Predvsem je opaziti precejšnjo šibkost kontrasta in žal tudi nikjer nismo zasledili možnosti nastavljanja svetlosti in že omenjenega kontrasta. Hja, ker gre za kodeke *DirectShow,* jih lahko še vedno zamenjate s čim drugim (ali pa vse skupaj pustite pri miru in nabavite *PowerDVD).*

Tudi pri zvoku bi lahko razvijalci postorili še marsikaj, saj je kakovost kvečjemu čisto OK. Žal nikjer v programu ne gre nastaviti načina dekodiranja zvoka, tako da smo še enkrat na neznanem terenu. Tudi podpora podnapisom je le osnovna: predvajate lahko le ene podnapise, ki so obenem še nerodno poimenovani kot »DirectDVD Subpicture« (??).

Zmožnosti zajemanja slike pa so po drugi strani precej dodelane, kajti na vzorčeno sliko lahko nanesete procesne filtre in druge učinke. Zelo lepo presenečenje pa je zajemanje zvoka, saj ga lahko zajemate neposredno v datoteko MP3. Tudi približevanje slike je izvedeno zelo dobro in je nekako na ravni *PowerDVD-ja.* Vmesnik ponuja obilico možnosti, čeprav je malce preveč natlačen in tako zmeden.

→Podrobnosti

Slika
Zvok
Potrebuje PII 400 MHz, grafična kartica z 8 Mb, 32 Mb RAM
Želi PIII 600, AGP kartica s 16 Mb, 64 Mb RAM
Na spletu
www.orionstudios.com

PCFOcena

↗Dobre zmožnosti zajemanja zvoka in videa, dober zoom
↙Možnosti nastavljanja lastnosti slike, ne preveč dober zvok

»Alternativo je vedno dobro imeti. Vendar vas vseeno vzpodbujam, da vzemite le najboljše.«

69%

PRIHAJA

Diski, ki prihajajo na DVD predvajalnike nedaleč od vas.

The Usual Suspects Special Edition

Regija 1

Kriminalna srhljivka v pravem pomenu besede, ki je kot naročena za grizljanje nohtov. Kevin Spacey in Gabriel Byrne vas bosta prepričala, da ostanete v njuni družbi do konca, ko se bo vse razpletlo s spoznanjem, ki je prišlo prepozno. Obvezen ogled!

Star Trek TNG: Series 1

Regija 2

Trekiji, veselite se! Celotna serije zimzelenih The Next Generation se vrača v velikanski škatli, ki vas bo olajšala vsaj za kakšnih 25 tisočakov – če jo seveda še kje uspete dobiti. Vrnite se v stare čase, še preden se je Picard spremenil v Borga, Data pa je še vedno bil navaden android, brez čustev.

Bull Durham: Special Edition

Regija 1

Poplava posebnih izdaj se nadaljuje s Costnerjevim izletom v svet baseballa, v kateri omenjeni egomaniak igra veterana Gruffa, ki pomaga mlademu metalcu Timu Robbinsu postati pravi mož.

The Deer Hunter Special Edition

Regija 2

Neverjetno dolg, vendar izjemen epski film o posledicah vijetnamske vojne, z Robertom De Nirom in Christopherom Walkenom, v vlogi pivskih prijateljev, ki se znajdeta na napačni strani Da Nang ruske rolete, medtem ko Meryl Streep čaka doma.

DVD MESECA

BBC Worldwide

BOTER TRILOGIJA

Regija 2 Paramount Pictures

Coppola velja, poleg Scorseseja, za najboljšega poznavalca tematike organiziranega kriminala v Hollywoodu. Ta status si je pridobil z veličastno sago o treh generacijah mafijske družine Corleone v ZDA. V prvem delu, zasnovanem na literarni predlogi Maria Puza, celotno tematiko romantizira, skoraj idealizira, saj je glavni protagonist filma Michael Corleone, mlad idealist, ki ga v nečedne posle svoje družine potegne šele atentat na njegovega očeta in brata. V drugem delu je prikazan razvoj Michaelove osebnosti v trdega patriarha sicilijanskega tipa in kar je najpomembneje, njegova nepopustljivost odtuji ženo Kay in oba otroka. Zadnji del trilogije je katarzičen, saj Michael spozna svoje napake, vendar je mafija postala tako zakoreninjen del njegove osebnosti, da je do konca ne more popustiti in tako izvirni greh prenese na novo generacijo. Trilogija se je zapisala med klasike filmske umetnosti in čeprav sta od zadnjega dela minili že dve desetletji, je aktualna še danes. Dva dodatna DVD-ja, polna dodatkov še povečata vrednost te filmske klasike.

→Podrobnosti

Slika 1.85:1
Zvok Dolby Digital 5.1
Dodatki Komentar režiserja, izbrisane scene, kopica dokumentarcev, produkcijski zapiski
Na spletu www.paramount.com/motionpicture/thegodfather/godfather.html

PCFOcena

»Vrhunska klasika, večni evergreen. Kljub visoki ceni nujen del inventarja vsakega cinefila.«

Film **93%** Disk **93%**

DEEP BLUE SEA

Regija 2 Warner Bros

Žrelo. Srhljivka par excellence, ki dolgo ni doživela spodobnega nadaljevanja. *Deep Blue Sea* gradi na podobni premisi, le da so tokrat v igri inteligentni morski psi (morala o genetskem inženiringu, ki bo uničil človeštvo). Kar najprej izgleda kot film, poln klišejev, se spremeni v kar OK akcioner z lepimi zvočnimi učinki in ne pretiranim teženjem. Stvari gredo pač narobe in kopica ljudi umre. Vsega so spet krive grabežljive korporacije in prenapeti znanstveniki. Dobra sprostitev za deževno sobotno popoldne, a nič več. *Žrelo* je še vedno nepreseženo.

Slika 2.35:1
Zvok Dolby Digital 5.1
Dodatki Zvočni komentar, dokumentarec o morskih psih, dokumentarec o posebnih učinkih, izbrisane scene, predfilmi

Film **74%** Disk **66%**

GHOSTS OF MARS

Regija 1 Sony

Doslej še res niso posneli dobrega filma s tematiko rdečega planeta. In čeprav bi bil Carpenter pravšnji mož za kaj takšnega, se mu ponesreči. Čeprav je začetek izredno napet in prepleten z lepimi učinki, se vzdušje kmalu skrha in ostane le bizarna zgodba o preteklosti Marsa in neumnih, a junaških policajih. Z izjemo Ice Cuba in Jasona Statharna je igralska zasedba mizerna in *Ghosts of Mars* je B-film brez šarma B-filmov. Slab film spremljajo ne preveč impresivni dodatki, ki se osredotočajo na posebne učinke.

Slika 2.35:1
Zvok Dolby Digital 5.1
Dodatki Zvočni komentar, dokumentarci o posebnih učinkih in glasbi, »Za kulisami«, predfilmi

Film **57%** Disk **59%**

Florjančič tisk

TÜV ISO 9001

Reg. št.: 120100 12779 TMS
za grafično - studijsko pripravo,
tisk in dovršitev tiskovin

PREDSTAVNIŠTVO LJUBLJANA
1000 Ljubljana, Koseška c. 8
tel.: +386 (0)1 58 19 253
fax: +386 (0)1 58 19 221

2204 Miklavž, Nad izviri 28
tel.: +386 (0)2 62 96 880
fax: +386 (0)2 62 96 887
e-mail: info@florjancic-tisk.si
http://www.florjancic-tisk.si/

RADIO CITY prijateljem

boris novković ● danijela ● davor radolfi ● funky babes
game over ● jan plestenjak ● jasmina cafnik ● karma
kingston ● lucky cupids ● luna ● mambo kings ● matrix
petar grašo ● power dancers ● sebastian ● rok'n'band
reporter milan .....

7. obletnica

24.5.2002, Snežni Stadion, ob 17.00 uri

Radio City d.o.o., Slovenska ulica 35, 2000 Maribor

Radio CITY 100.6 100.7 RADIO CITY

generalni pokrovitelj:

Kelly's

pokrovitelji:

MICA

ŠTAJERSKI AVTO DOM

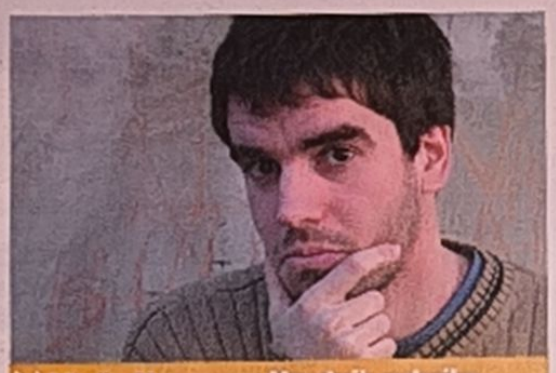
podarili bomo:

Clio

Igre

Novice/Napovedi/Opisi
Vedno prvi za igre

Pravljica za lahko noč, 1.del



Aljoša Hancman Urednik rubrike

Pravijo, da je tri pravljično število. Očitno bo res nekaj na tem, saj tretja številka PC Formata prinaša nekaj pravljično dobrih iger. Ljubeznivi, kot smo, smo se potrudili izbrskati nekaj za ljubitelje skorajda vsake zvrsti. Sila bo ta mesec na strani oboževalcev prvoosebnih akcijskih iger – za njih smo ugrabili *Jedi Knighta II* in ga brez milosti žgečkali s svetlobnim mečem, dokler nam ni izdal vseh svojih skrivnosti. Zenice šahistov bodo z zadovoljstvom predelale, kaj pravimo o *Četrtih junakih moči in magije*, zadnjem članu popularne serije poteznih strategij, medtem ko bodo ljubitelji stripov navdušeni nad *Freedom Force*. Tudi *Dungeon Siege* bo našel svoje pristaše, medtem ko "fuzbalerje" z odprtimi rokami pričakujeta opisa *FIFA World Cup 2002* in *UEFA Champions League*, zaljubljenci v konje, tiste pod pokrovom motorja jasno, pa se bodo gotovo nasitili ob branju opisa *NASCAR Racinga 2002*. A ne, da smo zlati?

Če pa iz nekega brutalno čudnega razloga kljub vsemu nismo uspeli opisati igre, ob kateri bi vam žleze za izločanje sline uspele napolniti usta, vam vljudno predlagam, da počakate na naslednjo številko. Nenazadnje je tudi štiri pravljično število.

hancman@videotop.si

Pravila igre

Dokončane igre
Različica igre, katere opis berete v PCFormatu, je gotovo končana. Testiranje igre brez vseh podrobnosti, ki jih bo vključevala prodajna različica, bi bilo neumno in nezanesljivo.

Poštenost
Naravnost obožujemo igre, vendar zaradi tega do njih nismo nič manj strogi. Vsaki igri bomo prilepili oceno, ki si jo dejansko zasluži.

Strokovnost
Vsak opisovalec je strokovnjak za zvrst, ki jo je opisal, zato se lahko zanesete na njegovo mnenje.

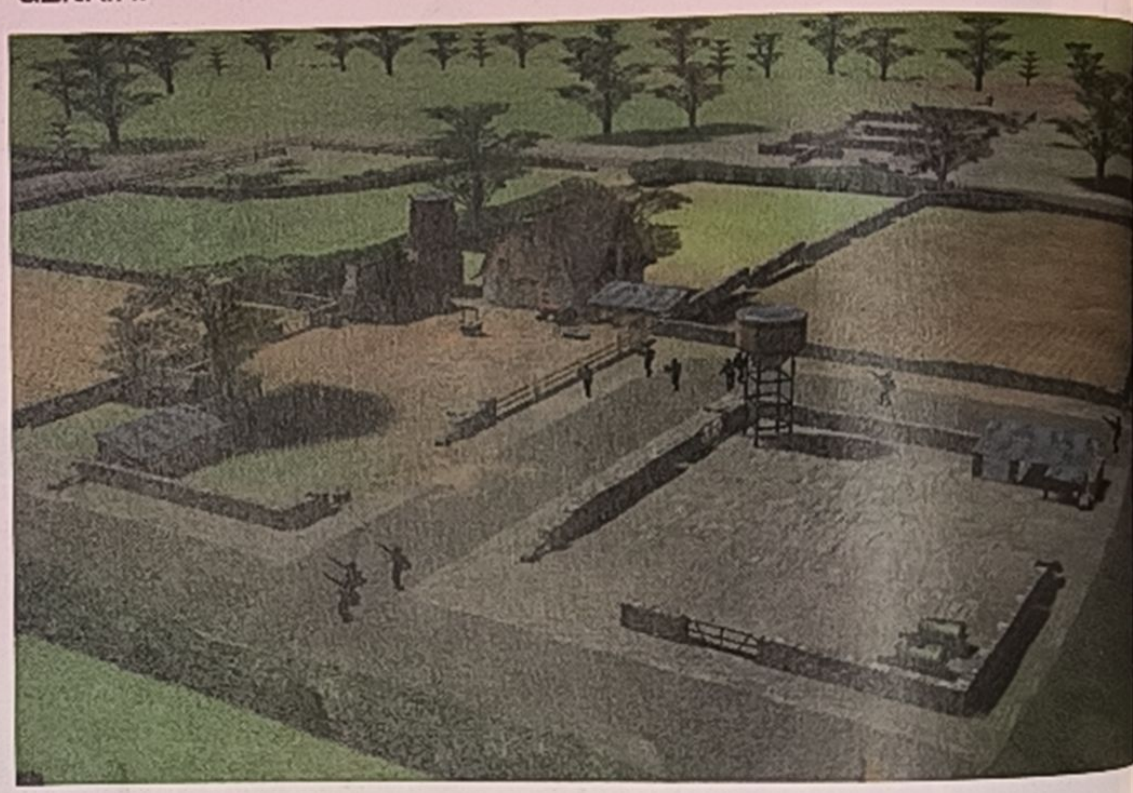
Najboljše med najboljšimi
Igra, pri kateri bomo dvignili oba palca in se na široko nasmejali, je resnično vredna visoke ocene in vaše pozornosti.

IZBOR UREDNIŠTVA PCFormat Maj 2002

Nagrade
Igro, ki bodo po našem mnenju še nekaj časa standard v svoji zvrsti, boste prepoznali po tem znaku ob njenem naslovu.

VROČE NOVICE...

Več iger kot izpitov – Aljoša se resnično utaplja v užitkih.



WORLD WAR II FRONTLINE COMMAND

Bitmap Brothers se vračajo v zvrst strategij.

Staroste posla, Bitmap Brothers, se po seriji *Z* vračajo na sceno realnočasovnih strategij in nas v sodelovanju s Codemasters postavljajo v drugo svetovno vojno. Vendar, kot smo to od gospodarjev kode vajeni, se bo tudi *WWII: Frontline Command* ponašal z novostjo, ki bi naj igro dvignila nad morje naslovov v zvrsti. »Druga svetovna vojna je bila vse kaj drugega kot so abstraktne »enote«, ki se premikajo v natančnih formacijah iz vojaških učbenikov. Šlo je za junaštvo, paniko, pogum in strah,« je povedal vodja studiev, Jonathan Smith. S sistemom Frontline želijo na naše zaslone prinesti igro, v kateri bodo čustva vojakov vsaj tako pomembna kot strategija. Morala enot se bo spreminjala med samo bitko in bo imela velik vpliv na dejanja posameznikov ali skupin. Če boste, recimo, v imeli svojih vrstah posameznika, ki mu bo v danem trenutku poskočila morala, bo ta lahko storil junaško dejanje, kot recimo to, da se bo priplazil do bunkerja in vrgel granato v strojnično gnezdo ali pa popeljal tovariše v juriš.

Bitmap Bratje bodo s *Frontline Command* igralca postavili v vlogo poveljnika zavezniških enot v zadnje leto vojne med napredovanjem proti Berlinu. Ob zgornji novosti bo igra ponujala dobro znan vmesnik RTS iger, večigralsko podporo za do osem igralcev in popoln 3D pogon, ki bo zagotovo druga velika svetla točka – zgornja slika je resnični posnetek iz igre. Za vas ne vem, ampak mi komaj čakamo na E3 in nove podrobnosti o igri.

www.codemasters.com

Spoznajte PCFormat-ove igrologe ...

Aljoša Hancman
Aljoša in Sila – dosedaj popolnoma nezdružljiva pojma, odkar pa je tipson v Dolini Jedijev znova premagal Temno Silo, mu naši tajnici pridno mazilita podplate. Harem gor ali dol, naša kopija Lukca je še vedno infantilno zaljubljen v princeso Leio.

Tomaž Kotnik
Naš blond Korošec vse dneve preživlja v slovenski prestolnici in benti nad onesnaženostjo Ljubljanice. Tokrat smo ga popolnoma spravili iz tira z recenzijo *Tom and Jerry* (njegovi otroški idoli so za vedno sesuti).

Boštjan Uršič
Prišel, videl pico, maznil pico, požrl pico. Populističen opis dogodka, ki je sredi aprila pretresel uredništvo – pica je bila namreč urednikova in Nikola *obožuje* pršut. Za kazen Boštjan tokrat ni dobil nobene igre in se je cel mesec kujal ob uredniškem Macu.

Igor Unuk
Mož dolgih las, a brez brade – še sreča, kajti še enega Boštjana v uredništvu ne bi prenesli. Tokrat se je fant odpravil na križarski pohod proti silam zla in ugotovil, da so mule pripravljene na leskovački način zelo okusne.

Jim McCauley
Dolgolasi suhec (a kdo že vidi vzorec?) je vse bolj priljubljen tudi pri brhkih Britankah. Baje zna fant odlično kuhati, obenem pa je tudi pravi igralec: tip zna pogledati žalostno kot labradorec, ki že dva tedna ni dobil kosti.

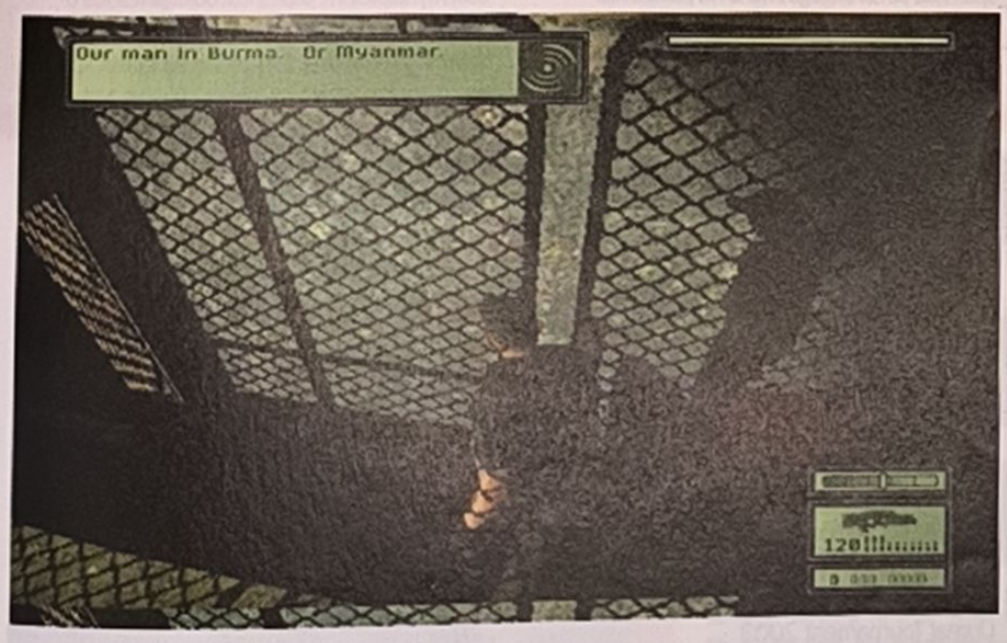
Alec Meer
Striponan Alec Meer si je tokrat ogledal superherojski spektakel *Freedom Force*. Ob koncu vikenda je končno prišel iz svoje sobe in se predstavil kot RSI Boy, borec za pravice zatiranih računalničarjev.

CULTURES 2

Sicer so bili res več kot le še en klon *Settlerjev*, vendar igri *Cultures* ni uspelo revolucionizirati zvrsti managerskih iger. Nadaljevanje – ki ga bo sedaj založil JoWood – bi naj izšlo že konec tega meseca in tokrat lahko z vso pravico pričakujemo nekaj več. Bodite pozorni na vrnitev srčkanih miniaturnih Vikingov, ampak še posebej na izboljšano zgodbo in celo elemente igranja vlog za vse vaše vaščane.
www.jowood.com

GHOSTMASTER

Pozabite na Ghostbusterje. Najnovejše dogajanje v svetu iger namreč zmoti pojav nadnaravne nebodigatreba. To ste vi. Duhovi nič več ne bodo trpeli zaradi velikega števila ponorelih posameznikov ali izganjalcev. Veliko število okolij, nečloveško znašanje nad živimi v graščinah, zabaviščnih parkih, zapuščenih hišah in kampih, prepolnih turistov. Manipulacija nad nebogljenimi ljudmi in vlivanje groze v njihova življenja vam bosta pomagali reševati različne uganke, na katere boste naleteli. *Ghostmaster* prihaja. Iz okrilja Empire Interactiva.
www.empireinteractive.com



SPLINTER CELL

Presenečenje! Igra, ki bo izdelana na podlagi naslednjega romana Toma Clancyja, bo tretjeosebna vojaška akcijska igra, s posebnimi enotami v glavni vlogi! Igralec bo tudi tokrat prevzel nadzor nad najbolj izurjenimi posebnimi enotami ameriške vojske ter prepotoval svet in storil vse, kar je v njegovi moči, da zaščiti »ameriške interese«. Tokrat bo prikritost igrala še vidnejšo vlogo kot v dosedanjih Clancyjevih igrah, saj bo ena izmed vaših pomembnejših nalog povzročiti škodo, ne da bi za seboj pustili kakršno koli sled. *Splinter Cell* bo poganjal izboljšan pogon *Unreal*, na police trgovin pa jo bo še to jesen poslal nihče drug kot Ubi Soft.
www.ubisoft.com

>>Lestvice iger

Na vaših diskih in v vaših sanjah.

TRENUTNO IGRATE

1> Medal of Honour: Allied Assault
2> Return to Castle Wolfenstein
3> Virtua Tennis
4> Half-Life
5> Civilization III
6> Max Payne
7> Empire Earth
8> IL-2 Sturmovik
9> Commandos 2
10> Serious Sam 2

Oddajte svoj glas na www.pcformatklub.net

TRENUTNO ČAKATE

1> Duke Nukem Forever
2> Grand Theft Auto 2
3> Warcraft III
4> Unreal 2
5> Soldier of Fortune 2
6> Mafia: City of Lostr Heaven
7> Unreal Tournament 2003
8> Doom III
9> Tony Hawk Pro Skater's 3
10> Quake IV

Oddajte svoj glas na www.pcformatklub.net

IGRAJTE POCENI

MALO DENARJA, PRECEJ MUZIKE?

Undying
Grozljiva prvoosebna akcijska pustolovščina, ki jo je ustvaril mojster horor zvrsti, Clive Barker. Če se želite prestrašiti in igrati temačno igro s privlačno zgodbo, potem je to prava izbira za vas. Cena: 4.000 SIT.

Grand Theft Auto 2
Tretji del je resnično že pred vrati, ampak v kolikor še niste igrali tega biserja arkadne retro igrainosti, potem je še vedno čas, da ga preizkusite in uživate v dobri glasbi, nori akciji in originalni zasnovi. Cena: 4.000 SIT.

Pharaoh
Postavite se v čas starega Egipta ter s pomočjo te gradbeniške strategije, naslednika serije Caesar in Zeus, ustvarite svoj antični imperij ob Nilu. Cena: 4.000 SIT.

PCFORMAT PRIPOROČA

Nikola Jankovič razkrije, zaradi katere igre je ta mesec pozabil priti v službo.

Europa Universalis II
Potem, ko sem nekajkrat preigral *Civilization III*, se mi je zdelo, da le ne ponuja dovolj globine na politični in religiozni plati. Takrat je na sceno stopil *Europa Universalis II*, zgodovinska politična strategija, v kateri prevzamete eno izmed svetovnih ljudstev v 15. stoletju ter jih popeljete skozi burna stoletja zgodovine srednjega in novega veka. Če se le malo zanimate za zgodovino in strateške igre, potem vam bodo tej igri ure letele kot minute.

>>KAKO NAPREDUJEJO

Najnovejše informacije o prihajajočih igrah.

TOCA RACE DRIVER

Razvoj: Codemasters

Pred meseci smo stavili, da Codemasters nove Toce ne bodo uspeli poslati na tržišče junija, kot je bilo predvideno. PlayStation 2 različica bi naj izšla v začetku poletja, medtem ko si bodo za prenos na PC vzeli nekoliko več časa.

Oni pravijo Avgust

Mi pravimo Nova stava je na september

Napredek

HITMAN 2: STEALTH ASSASINS

Razvoj: IO Interactive

Simulacija atentatorja je bila napovedana za marec, a jo je Eidos v zadnjem trenutku prestavil na september. Upajmo, da so si razvijalci tokrat vzeli čas, govori pa se da so IO pričeli delo na še eni igri.

Oni pravijo September

Mi pravimo Prej bi rekli oktober

Napredek

MAFIA

Razvoj: Illusion Softworks

Nova zamuda za to obetavno gangstersko igro. Ko smo si jo nazadnje ogledali, sta bila upravljanje z avtomobilom in grafika končana, sedaj čakamo le še na finalizacijo umetne inteligence in snemanje glasov.

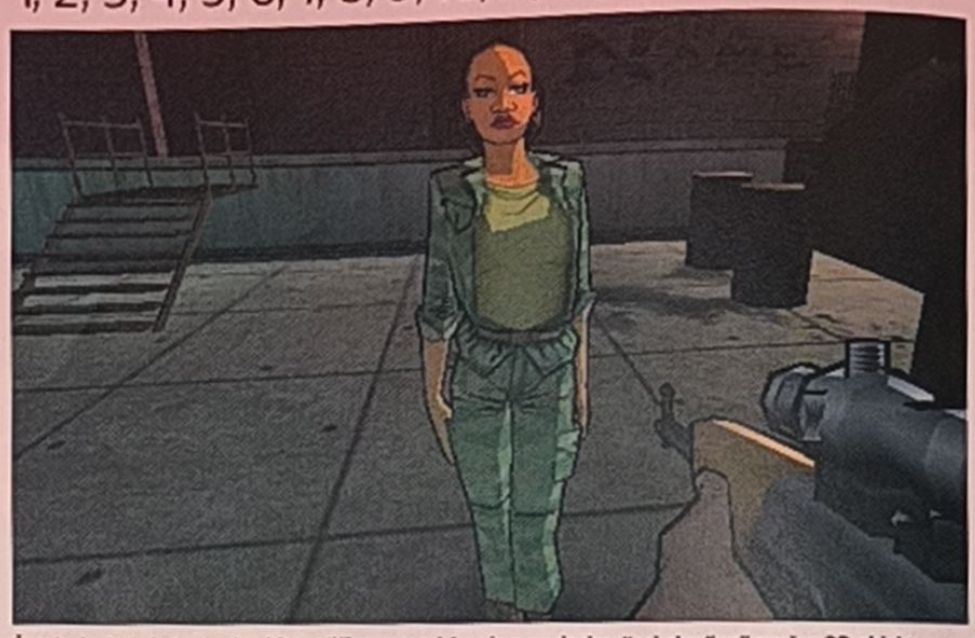
Oni pravijo Junij

Mi pravimo Pričakujte jo poleti

Napredek

XIII

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, XIII. Uh.



Ženska izgleda kot navadna bitna slička, v resnici pa je po principu "cel-shading" senčen 3D objekt.

Ker je prvo mesto v kategoriji najkrajših naslovov dosmrtno oddano strategiji Z, bo morala Ubi Softova prvoosebna strelska igra *XIII* (13, in ne "ksiii", da ne bo pomote) poseči po kakšni drugi lovoriki. Vsi bi bili tako strašno veseli, če bi se avtorji pognali kar za naslovom svetovnega prvaka v svojem žanru. Izvirnost in drznost bosta vsekakor velika aduta v njihovem žepu.

Osnova igre je zadnjih pet delov kultne serije stripov belgijskega avtorja Jeana Van Hamma, ki je bila strašno oboževana recimo v Franciji. Začetek zgodbe vas bo prebudil naplavljenega na obalo s strašnim glavobolom in popolno izgubo spomina. Ne spomnite se niti svojega imena niti poklica niti številke čevljev. Prva stvar, ki jo slišite, je obtožba, da ste izvedli atentat na ameriškega predsednika. Spletke, akcija in kot edini dokazni material, amaterski video posnetek – zelo "džejefkejevsko", skratka, le da je vse skupaj postavljeno v osemdeseta leta.

Že zaplet se zdi nekam neklasičen za igro te zvrsti, a ko boste zagledali posnetke zaslonov, se bo vaše začudenje najmanj početverilo. Že res, da v samem srčku grafičnega pogona zdi *Unrealova* tehnologija, a avtorji so se pogumno in namenoma podali na pot stran od fotorealizma. *XIII* bo prva večja igra, ki bo uporabljala t.i. "cel-shading", katerega rezultat bo popolnoma stripovski izgled vsega, kar se bo pojavilo na monitorju in vzdušje, ki se ne more primerjati z ničemer doslej videnim.

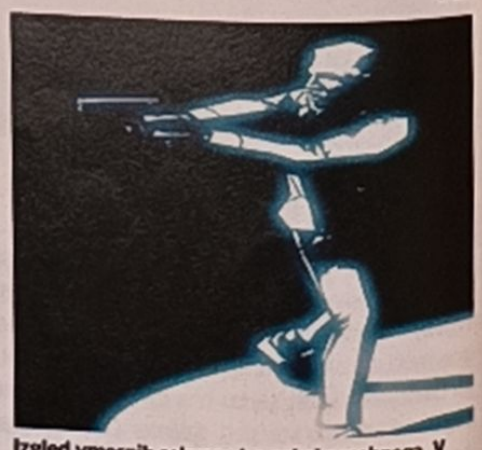
Način za enega igralca bo močno podprt z odličnim zapletom, uspešnost odkritja resnice o umoru najpomembnejšega človeka Amerike pa bo odvisna tako od strelnih sposobnosti igralca, kot od njegovega (ne)spretnega tihega plazenja. Nekaj samosvojega bo tudi način za več igralcev, ki so se ga avtorji že konkretno lotili, a kakšnih pomembnejših informacij še nočejo izdati.

Če obrnemo glave v preteklost, bomo našli cel kup prvoosebnih akcijskih uspešnic s kratkim naslovom. *Doom*, *Quake*, *Unreal*, če zapišem najbolj markantne. Če bomo temu seznamu lahko dodali tudi *XIII*, bomo izvedeli nekje na začetku naslednjega leta, ko bo igra izšla na PC-jih in večini konzol. Ne vzdihujte, no. Tako daleč pa to spet ni.

PCF

KDAJ BO KONČANO?

Grand Theft Auto III	maj
Tony Hawk Pro Skater 3	maj
Die Hard: Nakatomi Plaza	maj
Soldier of Fortune 2	junij
Age of Wonders II	junij
Elder Scrolls III: Morrowind	junij
Warcraft III	junij
Counter-Strike: Condition Zero	junij
Spider-Man The Movie	junij
Hidden and Dangerous II	junij
Delta Force: Task Force Dagger	junij
Prisoner of War	junij
Unreal Tournament 2003	julij
Conflict: Desert Storm	julij
Crazy Taxi	julij
Neverwinter Nights	avgust
IGI 2	avgust
Emperor: Rise of the Middle Kingsoms	september
Master of Orion III	september
Icewind Dale 2	september
Iron Storm	september
Unreal 2	september



Izgled vmesnih sekvenc bo nekaj posebnega. V bistvu bo izgled celotne igre nekaj posebnega.

Naročite se

in prejmite dve številki brezplačno!

	↗Normalna cena	→Vi plačate	↘Letni prihranek
CD izdaja	11.880 SIT	9.900 SIT	1.980 SIT
DVD izdaja	17.400 SIT	14.900 SIT	2.500 SIT

Zakaj se naročiti?

Prihranite denar
Prejmite dve številki letno brezplačno.

Brezplačna dostava
Vsaka številka dostavljena do vaših vrat, še vroča izpod tiskarskih strojev.

Ne zamudite številke
Zagotovite si vsak izvod PC Formata.

POSEBNA PONUDBA!

Obdržite denar v žepu dalj časa ter se naročite v dveh mesečnih obrokih!

kako se naročiti

Po telefonu
Pokličite Darjo na **02 330 330 0**

Na spletu
V svojem brskalniku natipkajte **www.pcformatslo.net**

Po pošti
Izpolnite **dopisnico**, ki ste jo prejeli kot prilogo reviji.

IZBERITE DARILO OB NAROČNINI!

Igra Resident Evil 3: Nemesis
Igra Chicken Run
Program 3D Interior Designer 3

Več informacij o darilih poiščite na naši spletni strani.

PCFormat NASLEDNJI MESEC

DIGITALNA FOTOGRAFIJA

SUPERTEST 10 DIGITALNIH FOTOAPARATOV
POPOLN VODIČ Z NASVETI

NA DISKU!
JEDI KNIGHT II DEMO
ŠE VEČ CELOTNIH PROGRAMOV

V PRODAJI 1.JUNIJ

Opomba: Vsebina številke se lahko spremeni.

Innerloop

→ Norveški Innerloop je parkiral svoje pisarne poleg parlamenta v Oslu leta 1996. Prvič so nase opozorili že leto dni kasneje z letalsko simulacijo *Joint Strike Fighter*, cela tri leta pa je trajalo, da so ustvarili naslednji naslov – neokusen *Pepsi Max Extreme Sports*. Na srečo so se takoj za tem odkupili s prvim *Project IGI*. Za rekreacijo vašega jezika vam bom izdal še naslov njihove otroške igre, ki pa je izšla samo na Norveškem: "Jul I Blåfjell" (izgovorite hitro petkrat zapored). Danes razvojna skupina šteje 18 ljudi, vse kapljice potu pa točijo za napovedani *IGI 2*.

Založnik: Codemasters
www.innerloop.no

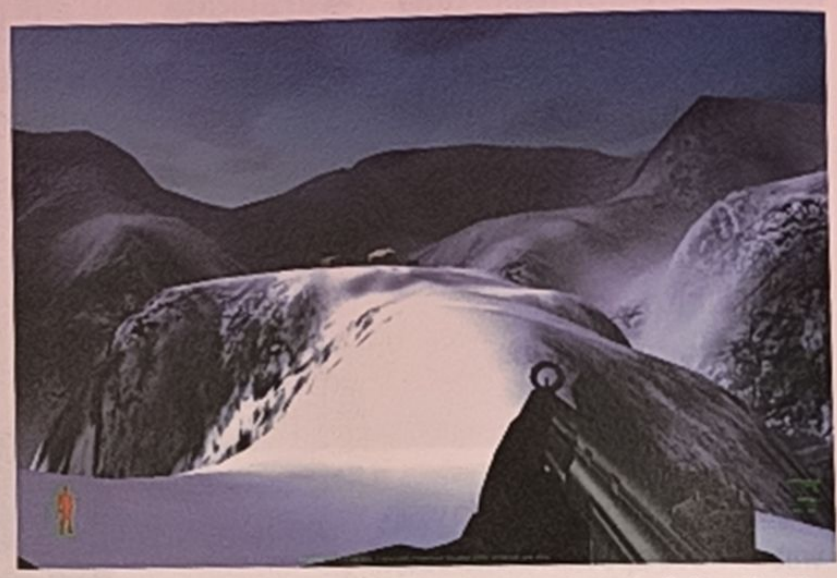
→DATUM IZIDA POLETJE 2002

IGI 2: COVERT STRIKE

Prihaja nadaljevanje igre z eno bolj čudnih kratic v naslovu.

Prvi *Project IGI* ni skrival svojih potencialov. Sicer je imela zadevščina kup težav sama s seboj, a nam je kljub temu dala nazorno vedeti, da globoko v svoji notranjosti skriva zametek tiste magične sestavine, na katero je nemogoče pokazati s prstom, a vendar pomeni usoden razkorak med zgolj dobro in vrhunsko igro. Norveška razvojna skupina Innerloop je to zelo dobro vedela, poleg tega pa se fantje očitno hitro učijo na lastnih napakah, saj so že po manj kot dveh letih pripravljeni povreči nadaljevanje svoje največje uspešnice.

Preden se lotimo stvari, ki bodo v *IGI 2: Covert Strike* nove, si oglejmo stvari, ki bodo ostale enake. Še vedno ste v vojaških škornjih specialca Davida "jaz-pa-zmorem-vse-sam" Jonesa in še vedno prelepo oblikovano pokrajino opazujete iz prvoosebnega pogleda. V osnovi je ostal enak tudi način reševanja vaših težav: spravite poljuben del nasprotnikovega telesa (po možnosti glavo) na sredino vašega zaslona in tolcite po sprožilcu orožja, dokler se dečko ne zgrudi ves miren in ponižen. Ker vse to počnete po navodilih vaših nadrejenih in s častnim namenom končanja misije in rešitve sveta pred zlom, vam nasilnih prijemov seveda ne bo nihče zameril.



Nadejate se lahko obsežnih zunanjih pokrajin vseh pasem: od zasneženih do puščavskih.

Svež veter

Novosti? Začnimo z najbolj razveseljivo novico. Kot vaši ranjeni živci verjetno še zelo dobro pomnijo, prvi del ni dovoljeval shranjevanja položaja sredi misije. Čeprav tudi v nadaljevanju pritisk na tipko za shranjevanje ne bo vedno dal zadovoljivega rezultata, pa avtorji obljubljajo sistem, ki bo veliko manj frustrirajoč od prejšnjega, hkrati pa bo igralca ves čas držal v napetosti in trepetanju za svoje življenje. Če vprašate mene, potem tole diši po shranjevanju, omejenem le na določena področja. Kar je še vedno veliko, veliko bolje od shranjevanja ne sploh.

Velik gnojni tur na zadnjici prvega dela je bila tudi na trenutke prav patetična umetna inteligenca nasprotnikov. Stražarju si lahko z ostrostrelno puško mirno navrtal prostor za tretje oko, pa se to kolegu poleg njega ni zdelo niti malo vznemirljivo. No, takšnih neumnosti v *IGI 2* ne pričakujte.

Nasprotniki bodo reagirali na vsak sumljiv zvok ali premik, preverili bodo vsako senco, ki po njihovem mnenju ne sodi na določeno mesto, ko pa vas bodo odkrili, bodo znali med seboj prav neprijetno uspešno sodelovati, tako da vam jo bo lahko že druščina treh ali štirih sovragov pošteno zagodla.

To je tudi razlog, da se boste morali večine misij lotiti s previdno strpnostjo kirurga. Taktika "metalca raket pod pazduho in gremo naši" ne bo vedno najboljša ideja, veste. Čeprav avtorji pravijo, da bo izbira poti do konca misije izključno vaša, se bo skorajda vedno najvarneje poslužiti skrivanja, plazenja, dušilcev in zahrbtnega odpiranja vratov s pomočjo noža. *Quake III* to pač ne bo.

Ker so se avtorji zavedali, da obstaja določen odstotek igralcev, ki jim počasen tempo igranja razširi usta v širok zeeeeh, bodo navrgli še nekaj nalog za dvigovanje srčnega utripa. Ena izmed njih vas bo posadila za mitraljez na krovu helikopterja in vam zadala radostno nalogo, da lansirate čim večjo količino svinca na bežeče sovražnike pod vami.

Štorija

Razlog Jonesove jeze bodo tudi tokrat teroristi in njihova neumorna želja, da se obnašajo grdo do soljudi. Razvijalci so vnesli med stopnje številne vmesne sekvence, ki vam bodo postregle z zapletom in razpletom zgodbe in vas bodo več kot samo enkrat presenetile s preobratom. Hudobneže boste učili manir po zelo raznoliko oblikovanih zunanjih pokrajinah, nobena redkost pa ne bodo niti masakri znotraj zgradb. Vseh misij bo okoli 20, razdeljene bodo v tri ločene kampanje, njihovi cilji pa bodo dovolj raznoliki (pobegi, kraje, vohunjenje ...). Da ne bi sredi vroče bitke preveč pogrešali marnice, boste opremljeni z najrazličnejšimi igračkami: od ostrostrelnih pušk in mitraljezov pa do granat in metalcev raket.

Prvi del je v Evropi presegel mejo 100.000 prodanih kosov, kar sploh ni slabo, se je pa igra precej slabše odrezala preko velike luže, saj Američani zanjo niso pokazali praktično nobenega zanimanja. Če bodo fantje pri Innerloopu pljunili v roke in odpravili težave, ki so oglodale prvi del, bodo v drugo gotovo pritegnili tudi pozornost Američanov. Zanimivo, ampak *IGI 2: Covert Strike* ne bodo izdali pri Eidosu, kot prvi del, ampak pri Codemastersu. Se morda spomnite, kdaj so Codemasters izdali slabo igro? Jaz tudi ne.

Aljoša Hancman

Ostrostrelna puška je v zadnjih letih postala kultno orodje prvoosebnih strelskih iger.

NISMO POZABILI

Če načina za več igralcev v glavnem delu napovedi nisem omenil, to še ne pomeni, da ta ne bo obstajal. Resnica je v bistvu ravno nasprotna – če gre verjeti avtorjem, bo večigralski način fantastičen. Vemo, da to za svoj izdelek trdijo prav vsi, ampak... Poleg vseh klasičnih načinov bojevanja, bo prisotnih tudi nekaj izvirnejših. Taktični skupinski boji, kjer igrajo ključno vlogo varnostne kamere in alarmi, na primer. Avtorji se poigravajo tudi z idejo, da bi igri priložili orodja za izdelavo lastnih modov, ampak ne poskakujte od sreče, dokler novice ne bomo dokončno potrdili.

Ne vemo še natančno, kaj bo treba storiti tule, bi bilo pa tako lepo vse skupaj vreči v zrak ...

DATUM IZIDA JUNIJ 2002

WARCRAFT III REIGN OF CHAOS

Tam zunaj nas čaka pogumni novi svet. No, vsaj upamo tako ...

Glede goblinov človek težko ostane nevtralen. Enako velja za palčke. In polčlovečnjake. Pravzaprav lahko to rečemo za celotno domišljijsko zadevo. Ali jo imate radi ali pa ne – srednje poti ni. In že spet lahko to porečemo za realnočasovne strategije. In ko se oba koncepta pazljivo združita, je rezultat lahko bitje, ki vam bo za zmeraj priskutilo hrano (ekvivalent famoznemu rojstvu preko interneta) ali pa vzbudilo tek, kot še nikoli. Zamislite si legije domišljijskih bitij pod vašim nadzorom, trdnjave, ki jih je potrebno zgraditi in braniti, in celotno dediščino serije *Warcraft* – le da sedaj v veličastnih treh dimenzijah.

Izkušnje niso edina nagrada za zmago v spopadih – zajamete lahko rudnike zlata in pridobite posebna orožja in moči.

Taktika v ospredju

Če ste *Warcraft* veteran, potem boste ugotovili, da se je juriš mase enot enkrat za vselej znašel na smetišču zgodovine. V tretjem delu armade gravitirajo okoli dragocenih junakov in zaradi taktike manjšega števila enot je vsak podanik bolj dragocen kot kadar koli. Kampanja za enega igralca se osredotoča na vrnitev Burning Legion in ponuja štiri rase: orke, ljudi, nemrtve in temne vilince. Vsi so čudovito izrisani s popolnoma novim grafičnim pogonom, ki je v že nekoliko star svet vdihnil novo življenje. Čeprav je funkcija približevanja pogleda omejena in ni možnosti za vrtenje pogleda, je tako lepo izrisana, da ji boste odpustili vse slabosti in jo prekleli, ker ne morete videti več.

Na srečo so z neumornim testiranjem zagotovili, da bo lahko nadarjen poveljnik spreobrnil navidez nemogoče situacije. Z uporabo izkušenj, kančka domišljije in obilice možganske telovadbe, ste lahko zmagoviti tudi s peščico enot in to celo proti veliko močnejšemu sovražniku. Tako je pazljivo načrtovanje sedaj resnična prednost. Kot pravi Blizzardov Kevin Beardslee: »Seveda, gradite lahko velikanske armade – vendar pa lahko z njimi izgubite igro.«

Neuradno

Blizzard so vedno znali dobro pripovedovati zgodbe. Kaj pa bitke za več igralcev, ki že po naravi ne vsebujejo zgodbe? Tukaj bo ključno delikatno ravnotežje večrasnih zavezništev, saj zveze pomenijo več kot le skupek sestavnih delov. Tako lahko na primer orki žrtev za trenutek omamijo, vendar nimajo dovolj moči, da bi izkoristili svoj uspeh. Po drugi strani lahko ljudje povzročajo viharje, vendar se jim gibčni sovražniki zlahka izognejo. Zato pa se pridružite online tovarišu in skupaj ustvarita domišljijsko navezo, ki bo pometla vse pred seboj. Kot pravi Beardslee, je »igra posejana s čeji. Tako v načinu za enega in za več igralcev bodo morali uporabniki eksperimentirati in spretno spreminjati taktiko, če želijo zmagati.« Mi smo optimisti.

PCF

Armade se lahko teleportirajo nazaj v bazo, zato dvakrat premislite o napadu na opuščena mesta ...

Blizzard Entertainment s sedežem v kalifornijskem Irvinu so bili ustanovljeni leta 1990 pod imenom Silicon & Synapse. Potem ko so razvijali programje za več platform, vključno z Macom, Sego Genesis in Super Nintendom, so se modro odločili za spremembo imena in požeti velikanski uspeh, kajti na svoj rovaš so lahko vrezali seriji *Warcraft* in *Diablo* (*Diablo II* je najhitreje prodajana igra vseh časov) ter *Starcraft*, ki v Koreji velja za religijo. Njihov online igralski servis Battle.net je največji na svetu in ima milijone uporabnikov.

Založnik: Vivendi Universal
www.blizzard.com/war3/

»Seveda, gradite lahko velikanske armade – vendar pa lahko z njimi izgubite igro.«
KEVIN BEARDSLEE

Nekatere sposobnosti, kot sta heal in bloodlust, lahko junaki samodejno uporabijo ali pa jih lahko nastavite sami.

Le junaki pridobivajo izkušnje in uporaba prisluženih točk določa vaš igralni slog in stopnjo uspeha.

Namen armad naj bo zaščita junakov oziroma kompenzacija za njihove slabosti.

DATUM IZIDA MAJ 2002

GEOFF CRAMMOND'S GRAND PRIX 4

Pozabite na Schumacherja in Montoyo, pri simulaciji F1 je pomembno le eno ime.

Simergy

Crammond je ustanovil Simergy leta 1999, potem ko je ugotovil, da je ustvarjanje simulacije F1 preveč naporno za enega človeka in tipkovnico. Čeprav je še vedno močno vpleten v programiranje *Grand Prix 4*, pa sta sedaj Simergy in Crammond tesno povezana z Infogrames, ki so 2001 kupili Microprose. Crammonodova prva komercialna igra so bili *Super Invaders* leta 1981, ki so debitirali na BBC Micru, 10 let pozneje pa je ustvaril najboljšo simulacijo F1, *Grand Prix*. 1995 je sledilo neizbežno nadaljevanje, *Grand Prix 3* pa je po dolgem čakanju prispel leta 2002.

Založnik: Infogrames
www.grandprixgames.com

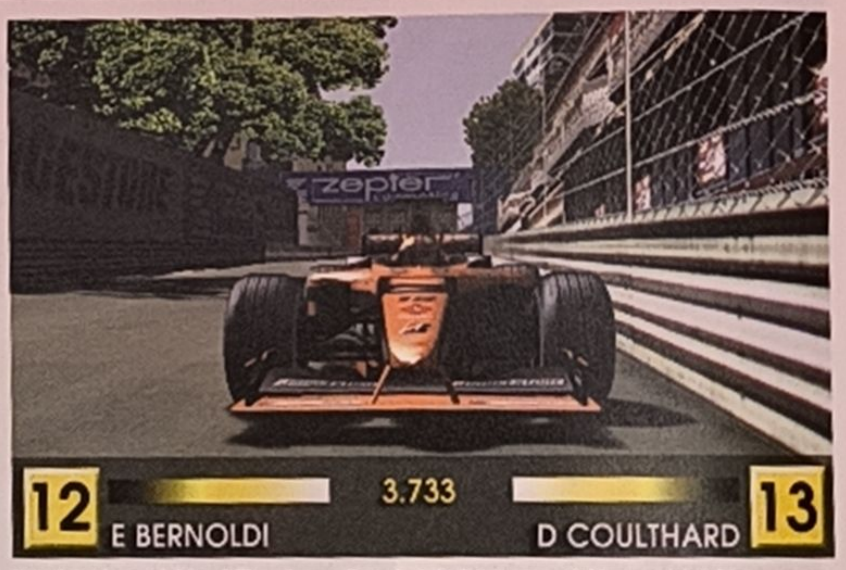
»Želimo ustvariti izkušnjo, ki bo čim bližje vožnji z resničnim bolidom.«
GEOFF CRAMMOND

Verjetno se zavedate, da je, ko govorimo o Formula 1 igrah na PC-ju, Geoff Crammond edini kandidat za vodilni položaj. Svoj zmagovalni krog je sklenil z *Grand Prix 3* in čeprav je *Season 2000* izšel komaj pred osmimi meseci, moštvo že dela zadnje popravke za *Grand Prix 4*.

GP4, ki bi naj izšel konec maja, je prva Crammondova igra, ki jo bodo izdali Infogrames. Ljubitelji, ki jih skrbi, da bo z novim založnikom upadla kakovost, so lahko pomirjeni. Crammond je še vedno močno vpleten v razvoj in je odgovoren za oblikovanje jedra igralnega pogona. Še bolj nas je pomiril Nick Court, vodja studia pri Microprose: »Na vsako nadaljevanje *Grand Prix* smo gledali kot na evolucijo in ne revolucijo.« Kliše, vendar ohrabrujoč.

V osmih mesecih ...

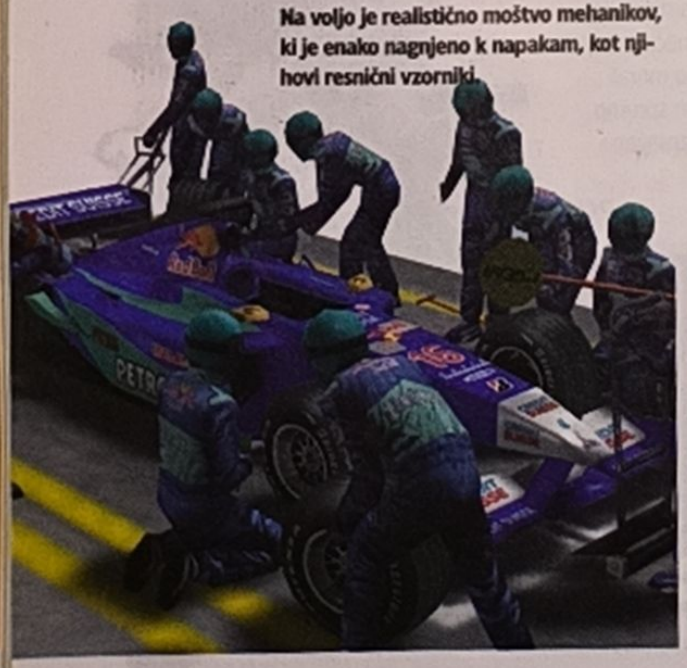
Najbolj opazna razlika glede na *GP3* je grafika – tokrat je prvič ni ustvaril Crammond. Zaradi vse večje kompleksnosti grafike je pogon ustvarilo Infogramesovo razvojno moštvo. Procesiranje grafike je sedaj popolnoma strojno in podpira celo bump-mapping. Pokrajine, po katerih dirkate, so veličastnejše kot kadar koli in obenem dobite občutek večjega prostora – svet se ne konča več na robu dirkališča.



Televizijski napisi, ki so bili prej na voljo le kot dodatek, so sedaj integralni del igre.

Novi grafični pogon ustvari tudi večji občutek hitrosti – vse je tako gladko, kot bi opazovali dirko po televiziji. Vendar če boste uživali le v scenografiji, sploh ne boste dojeli kompleksnosti in izziva *GP4*. Crammond pravi: »Menimo, da bo *Grand Prix 4* postavil nova merila za realizem in igralnost. Ne želimo ustvariti le izredne dirkalne igre, temveč želimo ljudem ponuditi popolno izkušnjo vožnje v F1.«

Veterani *Grand Prix* ne pričakujejo nič manj, obenem pa moramo omeniti še nekaj zanimivih novosti. Realistično 3D moštvo v boksih poskrbi za vse vaše potrebe, med kvalifikacijami pa lahko sedite v bolidu in na zaslonu opazujete napredek konkurence. Dodali so tudi nov zorni kot kamere, ki bo postavljena na vrhu zadnjega krilca in gledala preko kabine. Predelan je tudi sistem menijev, ki je sedaj veliko bolj dinamičen in daje konzolaški občutek (istočasno razvijajo tudi različico za Xbox).



Na voljo je realistično moštvo mehanikov, ki je enako nagnjeno k napakam, kot njihovi resnični vzorniki.

Kaj nas še čaka?

Grand Prix 4 je bil v razvoju še preden je *GP3* prišel na prodajne police, zato ne bodite presenečeni, če vam povemo da je razvoj *Grand Prix 5* že stekel. Čeprav je moštvo molčeče glede petega dela, pa je očitno, da bodo veliko značilnosti, ki smo se jih veselili za *GP4*, prenesli na petico. Največji razočaranji sta odsotnost online igranja in načina kariere, vendar naj vas to ne odvrne od *GP4*. Imeli smo čast zaigrati alpha različico: omejeni smo sicer bili na Sepang, Spa Francorchamps in Imolo, vendar je to bilo to več kot dovolj, da smo uvideli, da se bo Crammondova veličastna tradicija nadaljevala tudi z izidom četrtega dela.

PCF

DATUM IZIDA JESEN 2002

PRAETORIANS

Od Gladiatorja je preteklo že nekaj vode, vendar z Rimljani še nismo opravili.

Pa pričnimo s kratko zgodovinsko lekcijo za vse tiste, ki še niste prebrali Plutarha. V antičnem Rimu so bili pretorijci cesarjeva telesna straža. In za razliko od današnje Švicarske garde se niso samo petelinili pred lokalci, ko se je Njegovo visočanstvo odločilo za sprehod. Člani te elitne skupine so bili resnično najboljši sinovi Rima na bojnem polju.

Praetorians, realnočasovna strategija, pa se ne ukvarja le z razpostavljanjem tesnih paradnih formacij vojščakov na bojišču – čeprav vam bo to med igranjem vzelo največ časa.

Ave Cezar!

Igra je postavljena v čas Julija Cezarja, v eno najpomembnejših in politično burnihobdobij imperija. Kot general, ujet v duh časa, poveljujete armadam rimskih, egipčasnkih in barbarskih čet med različnimi obdobji Cezarjeve vladavine – vključno z državljansko vojno proti Pompeju Velikemu. Vsaka stran v sporu ima svoje prednosti in slabosti, najpomembneje pa je, da igra ne teži z ekonomskim vidikom. Svojim uradnikom lahko povsem zaupate prehrano in oborožitev vojske, medtem ko se vi v slogu velikega generala popolnoma posvetite taktiki na bojišču. Če krvavo potrebujete okrepitve, lahko vdrete v okupirane vasi in vpokličete rezervne čete.

Tabori segajo od majhnih naselbin do velikanskih utrdb.

V več kot 22 misijah boste naleteli na kopico izzivov, od spopadov v gozdovih, kjer drevesa predstavljajo dobro kritje, a ovirajo koordinirano napredovanje, pa do obleganja puščavskih utrdb, kjer bo treba s pomočjo lestev preplezati obzidje. Seveda nam avtentične zgodovinske taktike sploh ni treba omenjati, saj zadevo razvijajo pri Pyru (*Commandos*, *Commandos 2*), ki so izdelali raznoliko paleto vojakov ter se osredotočili na uporabo kombinirane vojske. Težka pehota tako najprej zaluča svoja kopja, nato pa se s sovražnikom od blizu spopade z meči; lahko pa tudi branijo položaj pred napadom konjenice.

Kljub podrobnostim pa boste v *Praetorians* uživali, tudi če niste zagrizen strateg. »Eden od glavnih ciljev,« razlaga vodja projekta Javier Arevalo, »je narediti igro dostopno vsem.«

Pyro načrtuje izid igre jeseni, vendar smo ob slovitem prestavljanju *Commandos 2* do njihovih napovedi nekoliko zadržani. **PCF**

V arktičnih puščavah legionarska krila nudijo le malo zaščite pred mrazom.

DATUM IZIDA JESEN 2002

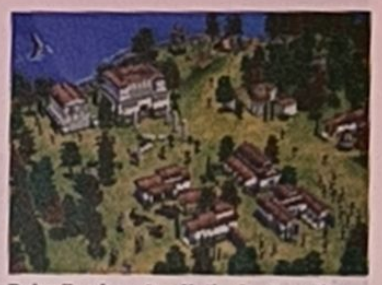
AGE OF MYTHOLOGY

Bodite navdušeni, to je ukaz.

Ensemble Studios je ime, ki pogosto kroži med navdušenci nad realnočasovnimi strategijami. Kako tudi ne bi, ko pa gre za skupino, ki nam je podarila veličastno serijo *Age Of Empires*. Njihova naslednja stvaritev si bo sposodila del tega naslova – imenovala se bo *Age Of Mythology*.

Prva misel, ki se človeku ob takšni izjavi udejani v možganih, je: "Pa ne še en klasičen primer reciklaže stare uspešnice." Da lahko takšne ideje hladno odslovite, vam bo jasno takoj, ko boste zadevo videli v akciji. *Age Of Mythology* se bo lahko namreč pohvalila z neverjetnim 3D grafičnim pogonom, ki so ga Ensemble ljubeče kiparili kar štiri leta. In niti eden izmed teh 1459 dni ni šel v nič: zadeva je mogočna (preoblikovanje površja v realnem času), natančna (veter dviguje prah in pozibava rastline) ter hitra (na zaslonu je lahko hkrati cel kup enot).

V eni sami epsko dolgi in z odlično zgodbo prežeti kampanji boste prevzeli nadzor nad tremi različnimi ljudstvi – Grki, Vikingi in Egipčani, vsako izmed njih pa bo cvetelo pod okriljem enega izmed treh svojih bogov. Ti imajo ogromen vpliv na potek dogajanja. Če si pridobite zaupanje svojega božanstva, lahko v njegovem imenu prikličete nad sovražnika dež meteorjev, potres ali kaj podobno luštnega. Najbolj ponižni verniki pa bodo dobili celo dovoljenje, da v svojo četo uvrstijo katero izmed mitoloških pošasti.



Pokrajina je polna življenja. Dovolite mi, da vašo pozornost preusmerim na kita zgoraj levo.

Še sreča, saj vam bo na dolgi poti do "hepienda" prišel prav čisto vsak gram mišic, ki se vam ponudi. Med drugim boste morali združiti moči z Odisejem in osvojiti Trojo, sestaviti telo Ozirisa in se nazadnje podati v samo podzemlje Hada. Dodaten hec bo, da kampanja ne bo razdeljena na posamezne misije, kakor je bilo to do sedaj v navadi, ampak bo tu in tam nad kamero prevzel nadzor računalnik, vam na istem prizorišču serviral vmesno sekvenco, nakar se boste spet znašli sredi akcije.

Čeprav je povprečen Slovenec realno-časovnih strategij preigral že kar zajeten kup, nam verjemite na besedo, da bo tale kljub klasični zasnovi nekaj posebnega. Morda celo v tolikšni meri, da boste omenjeni kupček gladko pozabili. **PCF**

Božji srd se je spustil na Egipčane. Ja, ja, s temi bogovi ne velja češenj zobati.

JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST

LucasArts jediknight2.lucasarts.com

Tako je treba izkoristiti licenco, ja.

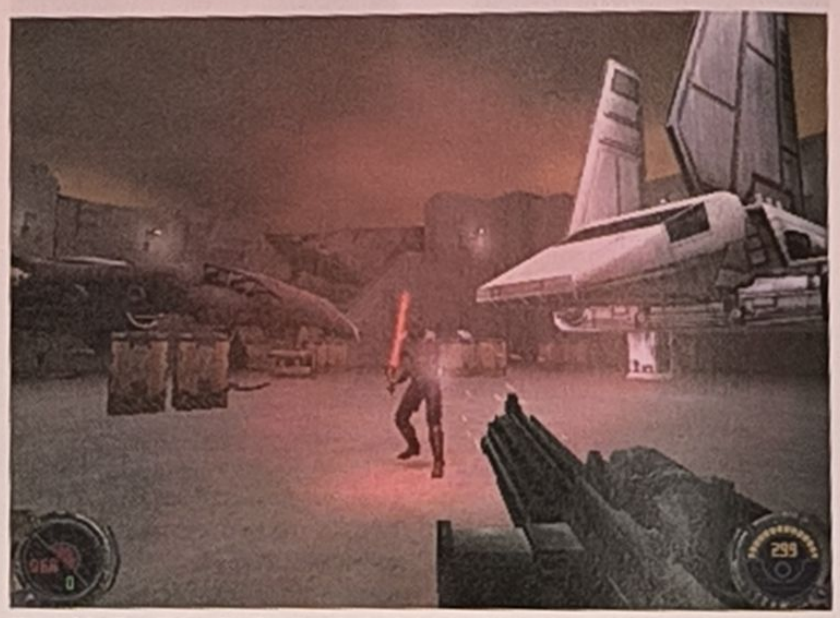
Stormtrooperji niso najnatančnejši strelci, vseeno pa takšno izpostavljanje ni varno.

Vrnitev v skrivnostno Valley of the Jedi.

Potrebuje: PII 350, 64Mb, 16 Mb 3D kartica
Želi: PIII 800, 128Mb, 3D kartica z 32Mb

Obožujem filmsko serijo Star Wars. In nikar mi ne lažite – tudi vi jo. Pravljica z lepo zgodbo, karizmatičnimi liki in svetlimi ter temnimi vitezi postavljena v daljno, daljno prihodnost je pač vse, kar si zasanjani računalničar lahko želi. In če je povrhu vse to stlačeno v računalniško igro, je zadeva pač še sedemkrat glasnejšega "juheja" vredna.

Pa vendar se ni začelo tako lepo. "Nič posebnega," sem s skoraj uspešno prikrito razočaranostjo siknil po prvem dnevu igranja težko pričakovanega *Jedi Knighta II*. Stari znanec Kyle Katarn se je odpovedal Sili in se vrnil v staro službo plačanca na strani Upornikov. Igro zato začnete s šibkim orožjem in brez svetlobnega meča. Na srečo so šibki tudi vaši nasprotniki – standardni stormtrooperji in njihovi poveljniki. In to je vse, kar boste videli prvih nekaj ur. Pač klasična prvoosebna strelska igra z lepo oblikovanimi stopnjami, nekaj miselnimi zankami in dolgočasnimi nasprotniki.



Napasti Jedija s šibko pištolico skoraj nikoli ni dobra ideja. Tudi tule ni.

Čudna reč

Ja, čudna reč – razvijalci navadno želijo s prvimi stopnjami iztisniti na glavo igralca vso vzdušje, ki ga njihova stvaritev premore, da bi ga tako privezali pred zaslon za vekomaj. A Raven so banda veteranov, ki dobro vedo, kako se stvari streže. Navsezadnje so nam v zadnjih dveh letih servirali mega uspešnici *Soldier Of Fortune* in *Star Trek: Elite Force*.

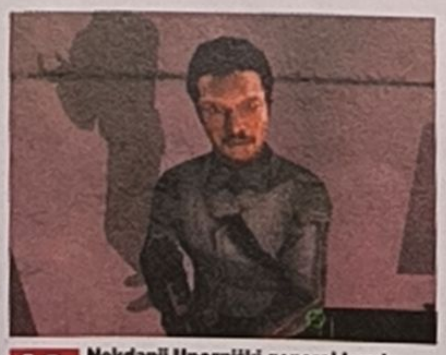
Ko bost prvič prijeli v roke dolgo pričakovani svetlobni meč, bodo mišice vašega telesa trzale od navdušenja, ko pa boste videli kakšno rušilno moč ima zadeva in kako dodelan je sistem ople-

>>STARA KLAPA

Srečanja z liki prve filmske trilogije vas preprosto morajo pahniti v zadovoljno nostalgijo.

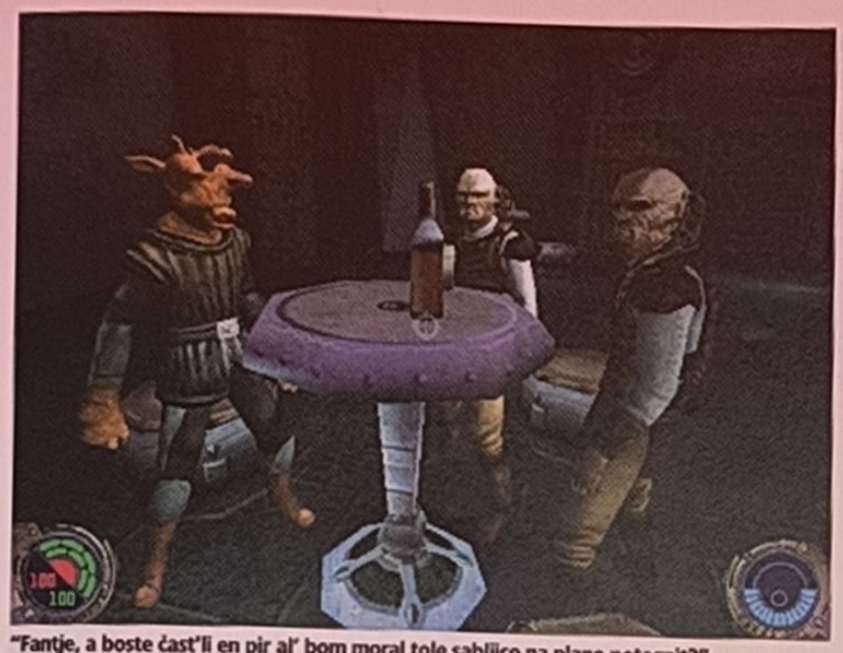
>>Udarce z mečem je možno povezovati v dolge kombinacije.

01 **Legendarni Luke Skywalker je odprl akademijo za bodoče Jedije in ga boste srečali že po prvih nekaj stopnjah. Bojevanje z njim ob boku je eden lepših trenutkov igre.**

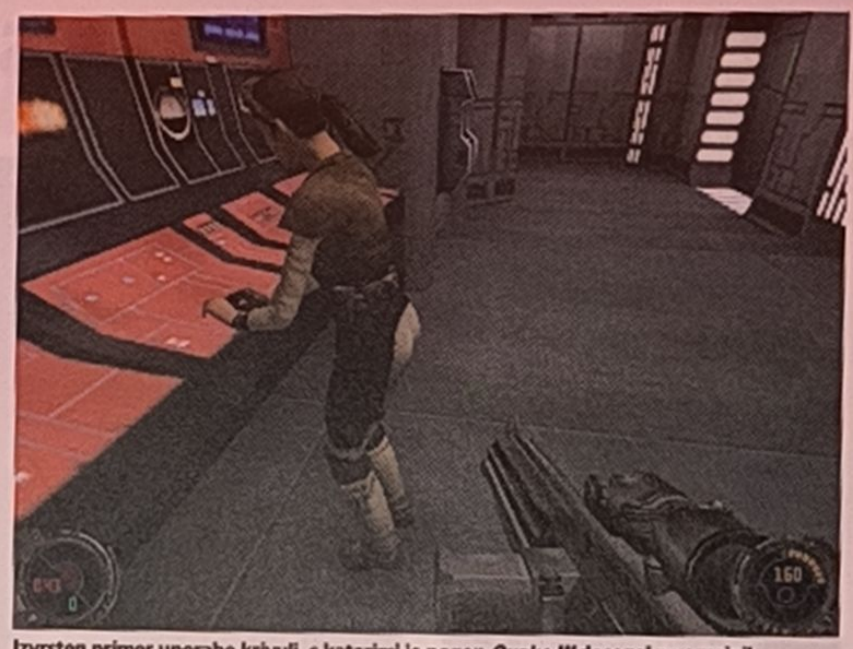


02 **Nekdanji Uporniški general Lando Calrissian se je podal v poslovne vode. Seveda si ne more pomagati, da pri tem ne bi zašel v težave. Pomagajte mu in on bo pomagal vam.**

03 **Vem, da ste upali, da se bo v temle okvirčku pojavil Han Solo, vendar se boste morali zadovoljiti s tem pločevinkom. Ni povedal, če je ravno R2-D2, a podobnost je očitna.**



"Fantje, a boste čast'li en pir al' bom moral tole sabljico na plano potegnit?"



Izvrsten primer uporabe krivulj, s katerimi je pogon *Quake III* dosegel nov mejnik.

tanja z njim, boste na robu nezavesti od užitkov. Smer udarca je odvisna od tega, katero smerno tipko držite in kje stoji nasprotnik, udarce pa je mogoče med seboj celo povezovati v dolge kombinacije. Še korak naprej so trije različni slogi bojevanja, ki se jih postoporna priučite. Aha, a sem povedal, da je meč mogoče tudi zalučati proti sovragu in ga tako prikrajšati za roko ali nogo?

Ampak Jedi z mečem in brez Sile je nekaj podobnega kot violina z lokom, a brez strun. Sistem pridobivanja različnih Jedi trikov je malo drugačen kot v prejšnjem delu. Zdaj ne morete več izbirati, katere trike boste obvladali in katerih ne, ampak je točno določeno, pred katero stopnjo se boste posameznega trika priučili. Štetje pokaže, da jih je vsega skupaj kar trinajst, a jih šest lahko uporabljate le v načinu za več igralcev.

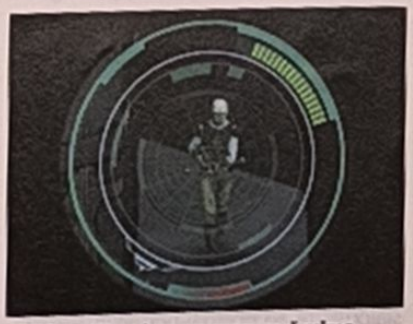
Stopnje so odlično oblikovane, a ponekod že pretirano gromozanske. Izgubiti se sploh ni umetnost.

Boji se odvijajo tudi na tako romantičnih lokacijah, kot je parkirišče teh gigantskih robotov.

Ta ni le neuporaben privesek k enoigralskemu načinu, ampak vam postreže z vrečo čisto svojih cukrčkov. Poleg vseh standardnih načinov ekipnega in solo bojevanja, vsebuje *JK2* tudi nekaj svojih pogruntavščin. "Capture the Ysalamiri" je ena izmed teh, gre pa za malce predelano različico CTF-ja. Namesto za zastavice, se ekipi borita za ysalamirija, majhnega kuščarja, ki ima čudne učinke na Silo. Igralec, ki ga nosi, ne more uporabljati Sile, hkrati pa ne morejo trikov na njem uporabljati niti njegovi nasprotniki. Zanimiva je tudi možnost, da nasprotnika izzovete na dvoboj s svetlobnimi meči.

Max Payne?

Računalniško vodeni nasprotniki se žal ne morejo kosati s sovragi iz mesa in kosti. Njihova umetna inteligenca je precej toplo-hladna izkušnja. Stormtrooperji, na primer, vas znajo po eni strani prijetno presenetiti s paničnim begom, ko se pod vašimi streli zlekne njihov poveljnik, če jih je več, pa tu in tam celo sodelujejo med seboj. Po drugi strani po izpadejo pravi bebci, ko vam v ozkem hodniku skušajo priti za hrbet tako, da tečejo pol metra mimo vas. V splošnem bi jih lahko razdelili na tiste, ki vam skušajo zagreniti življenje s stalnim gibanjem in na tiste, ki držijo svoj položaj. Po tej plati me je igra tu in tam spomnila na *Maxa Payna*.



Niti Star Wars igra ne more več mimo ostrostrelstva. In prav je tako.

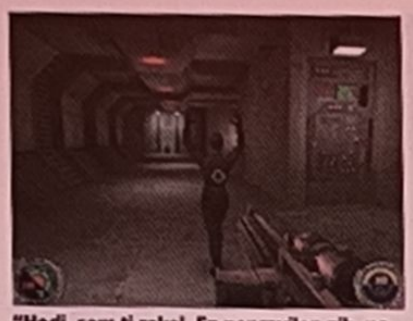
Ni pa samo obnašanje nasprotnikov tisto, ki mi je streslo glavo s takšno asociacijo. Druga podobnost je težavnost. Tako kot *Max*, vas tudi *JK2* s stalnim umiranjem glavnega akterja neprestano sili v uporabo hitrega shranjevanja. Tretja podobnost pa je nekakšen "bullet-time", ki ga izpeljete z uporabo moči "Force Speed". Ta za nekaj sekund upočasni dogajanje okoli vas, medtem ko se vi lahko premikate z običajno hitrostjo.

Če se ob takšnih trenutkih ne boste počutili kot pol božanstvo, pol Rambo, potem vašemu egu ni pomoči. V bistvu občutek napredovanja zelo spominja na kakšno dobro FRP-jko, kjer si "bildate" lik do skrajnosti. V zadnji tretjini igre, ko boste svetlobni meč vrteli že kot pravi mojster in hkrati obvladali Silo kot sam Luke Skywalker, se boste z užitkom prebijali skozi gruče sovražnikov brez uporabe strelnega orožja. S "Force Gripom" jih boste dvigovali pod strop in metali v stene, s "Force Pushem" jih boste potiskali v prepade, povzročali kaos z "Jedi Mind Trickom" in tu in tam s "Force Lightningom" med njih treščili še kakšno strelo. Igralnost je v takih trenutkih, zelo milo rečeno, nora.

Največja kritika pade na miselne orehe, ki jih je igra polna. Njihova uvedba je v bistvu čisto okusna reč, saj pomenijo krasne počitnice med dvema spopadoma, hkrati pa vam dajo občutek, da niste samo mogočen vitez s hvalevrednim premerom bicepsov, ampak da ste tudi presneto pametni. Malo manj krasno je, da v glavnem njihova rešitev vsebuje natančno hopsanje iz police na polico ali prestavljanje stikal ali pa oboje hkrati. Še bolj moti pa to, da včasih traja hudičevo dolgo, preden pogruntate rešitev. Nekatere stopnje so namreč gromozanske in ko boste prišli do zapreke, nikoli ne boste povsem

KAJ SEM ZAMUDIL

Če niste igrali prejšnjih delov serije (*Dark Forces* in *Jedi Knight*), ste zamudili precejšen del Kylove zgodovine. Sprva se je boril na strani imperija, saj so mu ti natvezili, da so Uporniki iz zasede ubili njegovega očeta. Ko spozna, da je bila zgodba drugačna in reši Upornico Jan Ors, prestopi na stran dobrega. Kot plačanec skupaj z Jan opravlja naloge za Upornike in spotoma odkrije, da je življenje njegovega očeta končal temni Jedi Jerec. Na poti svojega maščevanja naleti na legendarno dolino Valley of the Jedi in nazadnje pokonča Jereca. Pri tem je skorajda podleže skušnjavam temne strani, zato se odloči za vselej odpovedati Sili. In tu nekje se začne *Jedi Knight II*.

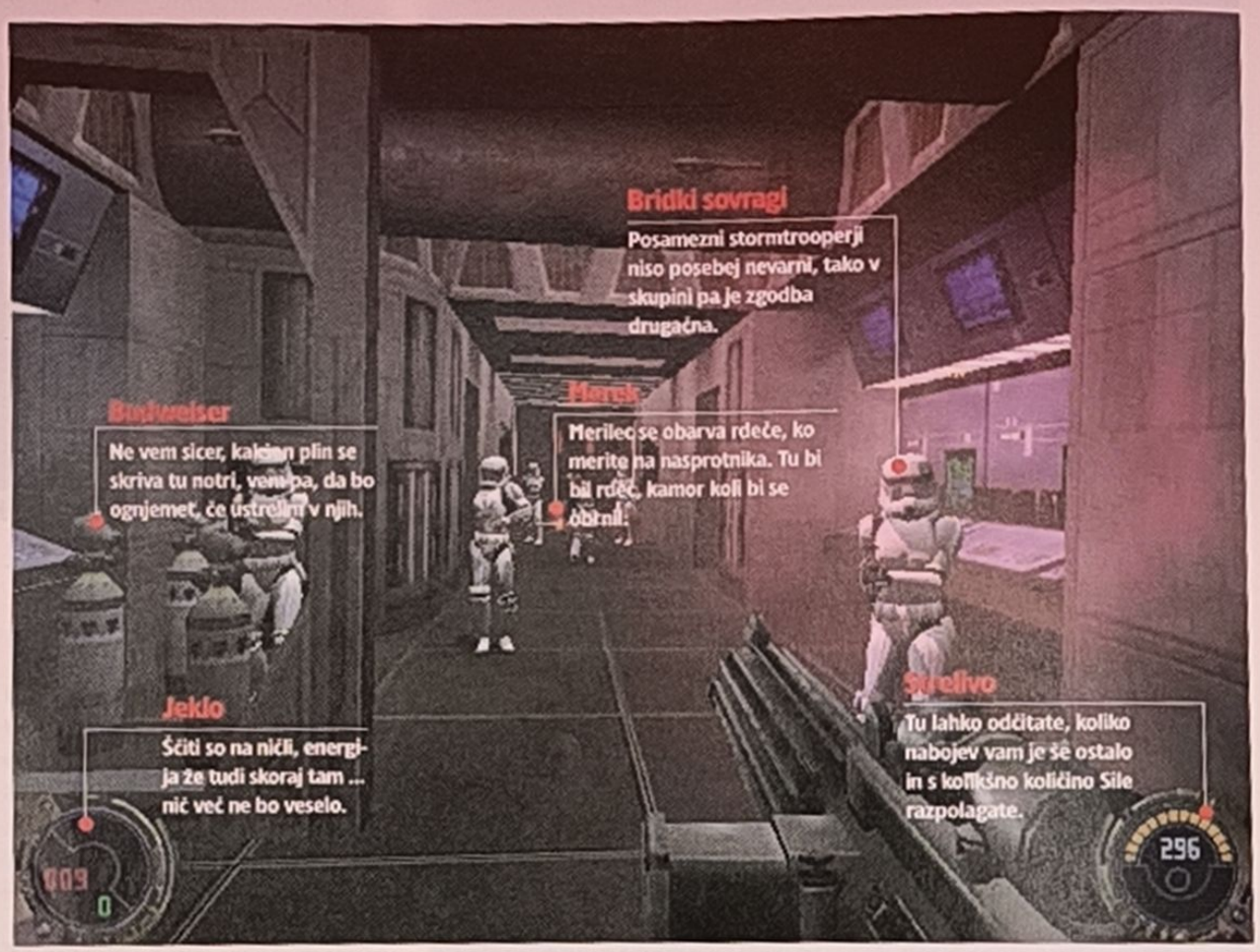


"Hodi, sem ti rekel. En nepravilen gib, pa ti odstrelim zadnjico. Z luknjo vred."

Dvoboji s svetlobnimi meči so eden boljših delov igre tako v načinu za enega, kot v načinu za več igralcev.

>> NAJ BO SILA Z VAMI

Z menoj namreč ne bo več dolgo.



>>Teksture so zelo natančne, stopnje pa dovolj raznolike, da ne boste zehali.

Čeprav je tale pokveka na pogled po svoje kar simpatična, z njim ni varno češenj zobat.

Oče je vedno močan del Kylove vesti. Zaradi njega je fant v preteklosti doživel marsikaj.

Dogajanje dovolj pogosto prekinjajo vmesne sekvence, ki jih žene sam pogon igre.

Čeprav večina ugank temelji na premikanju stikal in pravilni uporabi Sile, znajo biti nekatere zoprno težavne.

prepričani, ali je treba izmozgati rešitev na tem delu ali pa je kakšno stikalo ušlo vašemu pogledu že pred pol ure.

A vse to nadoknadi nadpovprečna tehnična izvedba igre. Prav neverjetno je, kaj vse je možno še izvleči iz, bodimo pošteni, nič kaj posebej mladega pogona *Quake III Arene*. Že na povprečno mišičastem sistemu se pusti igra zaganjati v vsej svoji lepoti, boljši procesor in grafična kartica pa naredita vse skupaj gladko kot led. Teksture so zelo natančne, stopnje pa dovolj raznolike, da ne boste zehali. Nikakor v *Star Wars* igri ne sme manjkati glasba Johna Williamsa, ki se tu dinamično spreminja glede na situacijo. Ko vas obkolijo zlobneži, se tempo vidno dvigne, ko pa slalomirate po praznih hodnikih, vas pomirjajo nežne melodije.

Pri igrah, kakršna je *Jedi Knight II: Jedi Outcast*, postane sicer mukotrpno pisanje zadnjega odstavka resničen užitek. Sploh si ni treba pretirano razbijati lobanje s tem, komu bi zadevščino toplo priporočal in komu najstrožje odsvetoval. Brez strahu pred morebitnimi poskusi atentata razočaranih kupcev lahko zapišem: pojdite in kupite.

Aljoša Hancman

PCF Ocena

↗ Fantastična igralnost, dolga in dobra zgodba
↙ Občasno tečne uganke, UI je samo solidna

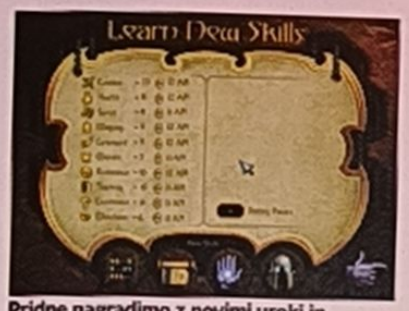
VREDNO OGLEDA
PCF 1, SW: Starfighter, 81%
PCF 1, Medal Of Honor, 94%
PCG 59, Return To Castle Wolfenstein, 91%

"Brez dvoma najboljša igra *Star Wars* doslej. Kar tudi nekaj pove."

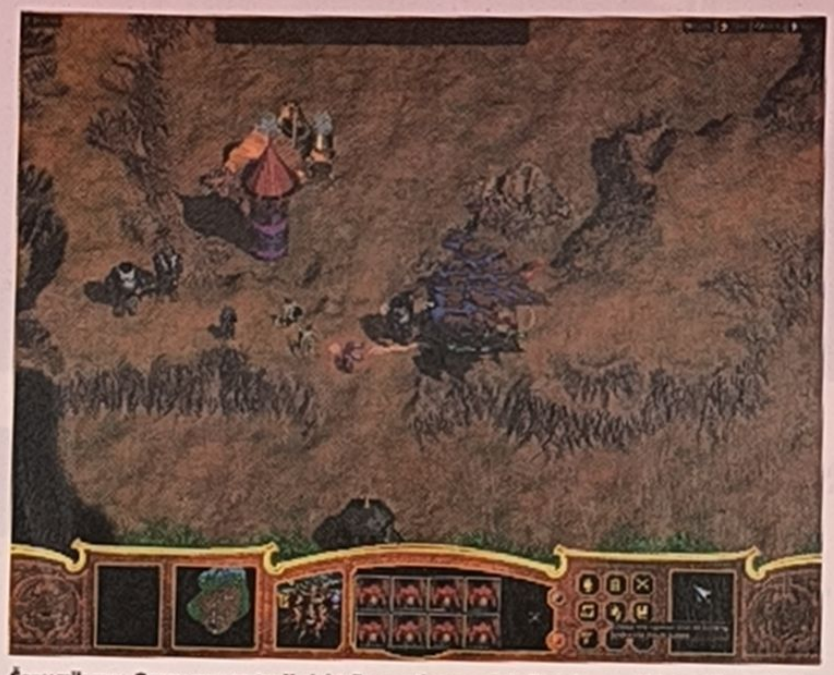
91%

WARLORDS BATTLECRY 2

Ubi Soft SSG **www.ubisoft.co.uk**
Zadirali se bomo še v drugo ...



Pridne nagradimo z novimi uroki in sposobnostmi ...


Čarovnik rase Ogrov zaman troši elektriko proti premočni elitni demonski letalski eskadrilji.

Potrebuje PII 350, 64 Mb RAM, 8Mb kartica
Želi PIII 450, 128 Mb RAM, 16Mb kartica

Se še nismo naveličali igranja domišljijskih vlog in njihove postavitve v realnočasovna okolja? Za vas ne vem, jaz se vsekakor nisem, in kot naročen je tukaj drugi del serije *Warlords Battlecry*, ki ga Ubi Soft pošilja nekaj slabih mesecev pred izidom Blizzardovega *Warcrafta*. Se torej splača tvegati in podrobneje ogledati Ubijevega aduta?

Svetla stran

Najbolj opevana lastnost igre je možnost ustvarjanja lastnega lika (izberete pač med različnimi rasami in nato vam ljubšimi facami), ki ga nato vodite skozi kampanjo iz ene bitke v drugo. Gospod bo pridobival izkušnje tja do petdesete stopnje, vi pa s tem možnost, da mu nadgradite katero izmed številnih prepotrebnih veščin ali coprnij.

Zakaj je vaš general tako pomemben, boste spoznali skozi igro, med stvarmi, ki jih obvlada pa so tudi zajemanje sovražnih zgradb ali rudnikov, kar zmore le malo katera druga enota. Bojevniki, ki se nahajajo v neposredni bližini odločnega in močnega generala, so pod njegovim vplivom in iztisnejo iz svojega ubijalskega nagona še zadnjo kapljo krvi ali sluzi. K izboljšanju osebne moči in vpliva mu veliko pripomorejo tudi številni artefakti (zberete lahko celo izdelane komplete), od katerih ima seveda vsak svoje lastnosti. Le od vas pa je odvisno, kako jih boste porabili, saj ne morete vedno pobrati vseh. Mešanica teh elementov igranja vlog je v tej drugače čistokrvni realnočasovni strategiji nadvse dobrodošla, omenim naj le opozorilo, da se ob ponovnem igranju kampanje prerado zgodi, da izgubite izkušnje lika in kakšen popravek tukaj ne bi škodil.

Sicer pa lahko pozabite na igranje v večigralskem načinu – srce igre namreč predstavlja kampanja, kjer se kot predstavnik ene izmed številnih ras v domišljijskem svetu spopadete za prevlado nad vsemi deviškimi pasovi, vinorodnimi območji in bajtami iz opeke. Preden odidete v boj (če se osredotočimo le na kampanjo) je treba še marsikaj postoriti. Z zavzetimi ozemlji in njihovim mesečnim doprinosom vašemu šparovčku lahko doprinesete k številu enot, s katerimi se boste zavihteli v nov podvig. To je zelo pomembno, saj obstaja tudi možnost rekrutiranja enot v vašo osebno gardo, v kateri se nahajajo le najhujši modeli in batinedajalci (tudi posamezne enote pridobivajo izkušnje skozi igro, pri čemer jim pomagajo batinejemalci). Vendar brez panike ... četudi se kdaj pripeti, da vam spodleti zavzeti pokrajino, lahko poskusite znova ali na drugem mestu, kar je posebna lastnost igre.

Raznolikost enot je na mestu in vsaka rasa posebej ima možnost posebne super-enote, ki ji prisrčno pravimo titani, dobite pa jih ponavadi potem, ko nadgradite ali zgradite večino zgradb.

Da? Ne?

Kaj torej očitati? Nekaj graje gre na račun umetne inteligence, ki šepa v primeru zbiranja materialov. Medtem ko računalniško vodeni igralci kar hitro razpošljejo svoje enote z junakom v iskanje dobrin, imajo to navado, da ne pošljejo dovolj močnih enot in zlahka jih boste premagali, z njihovim junakom na čelu. Moram priznati, da igra tudi grafično ne navdušuje, čeprav je k drugače 2D grafični podobi okolja dodan tudi 3D teren. Animacije enot so neprivlačne, večina stopenj pa se vrti okrog enega samega cilja, ki ponavadi vključuje razbitje vsega, kar ni vaše. Po tej plati se igra ne razlikuje veliko od predhodnika, ponavlja se in težko jo je priporočiti. Če pa ste doslej uživali v seriji in se vam škatla z napisom *Warlords Battlecry 2* le postavi na pot, pa si le vzemite nekaj časa in uživajte še teh nekaj deset dni do izida tretjega *Warcrafta*.

Tomaž Kotnik

Mimo te obrambe bi še devica Orleanska težko zlezla.

SOL NA RANO

Sistem snemanja trenutnega položaja je skrajno nesramen. Vsakič ko hočete posneti položaj, ga boste lahko posneli samo čez zadnjo posneto igro, kar pripomore k temu, da bodisi znorite ali pač igrate skrajno previdno in se bildate v svoji bazi tako dolgo, dokler se ne čutite sposobnega za napad. Igra se zaradi tega precej zavleče tudi na manj obsežnih mapah. Kadar vaš general pridobi na stopnji izkušenosti, se po koncu končane stopnje posneti položaj samodejno izbriše.

PCFOCENA

↗ Dovolj novosti in kampanja
↙ Slaba UI, animacija ter snemanje pozicije

VREDNO OGLEDA
PCG56 Kohan: Immortal Sovereigns 87%
PCF2 Warrior Kings 90%
PCF3 Heroes of Might and Magic 4 82%

»Tretji del mora ubrati nove poti žanra.«

78%

Mentorja so naposled zašili, ker je ekipi ukradel čokolado.

IZBOR UREDNIŠTVA PCformat Maj 2002

FREEDOM FORCE

EA Irrational Entertainment **www.freedomforce.com**

Božja mast! Četica superjunakov rešuje Zemljo.

Potrebuje PII-300, 64 Mb, 3D kartica s 16 Mb
Želi PIII-600, 128 Mb, 3D kartica s 16 Mb

Veste, da se je Superman nekoč tepel z Muhammadom Alijem? Seveda so mu odvzeli vse moči, da bi bil boj pošten. Kaj mislite kdo je zmagal? Ne, ne bomo vam povedali. Dejstvo pa je, da svetovni boksarski prvak, borec za črnske pravice, človek ki se ni hotel udeležiti klanja v Vietnamu iz etičnih razlogov in ena resničnih legend 20. stoletja, ni imel nič proti temu, da se na naslovnici stripa ruva z nepremagljivim simbolom ZDA.

Tako mogočni so bili nekoč stripi – bili so računalniške igrice 60. let. Prav zaradi nagnjenosti obeh zvrsti k fantastičnemu, bi si mislili da spadata skupaj kot rit in srajca, vendar sta se več let izogibala drug drugemu kot Janša in Drnovšek. Pravzaprav je trajalo štiri desetletja, preden smo dobili spodoben računalniški poklon stripom, ki prihaja v obliki taktične igre na ravni voda s primesmi elementov RPG. Srajca se ni še nikoli tako dobro prilegala riti.

Pozitivne vibracije

Freedom Force je čisti Marvel iz 60. – vsaka vrstica dialoga je prispodoba na račun Stana Leeja. In ne samo to – dialog je celo dovolj pameten, da prepozna njegov ironičen humor.

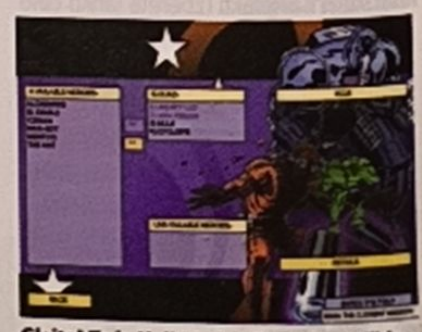
Enodimenzionalni superporedneži (propadli arhitekt, ki želi uničiti vse stavbe v mestu, nekdanja manekenka s popraskanim obrazom, ki sovraži lepoto) o sebi govorijo v tretji osebi in kričijo »Bedaki! Niste še videli vsega kar zmore [*vnesite ime*]," medtem ko se vsi junaki borijo za pravico zaradi osebnih tragedij.

Vsak skrivnosten pripetljaj je zasoljen s posebnim žargonom in na koncu vsakega scenarija se morate spopasti z zlobnežem v njegovem brlogu. Veliko je slepomišenja, vendar se od celotnega doživetja cedi ljubezen – in sploh še nismo omenili občasnih huronskih smešnic.

Po strukturi je *Freedom Force* napol igranje vlog in pol strategija. Element igranja vlog mu čudovito pristaja – superjunaki 60. so bili z vsakim novim stripom močnejši, da so lahko premagali dotlej nepremagljive zlobneže, občasno pa so razvili tudi kakšno novo moč, preprosto zato, da se bralci ne bi dolgočasili. V tej igri za to porabite izkušenjske točke, medtem ko boste s prestižem, ki ga dobi celotna skupina, in je odvisen od števila pobitih sovragov in števila civilistov v navzkrižnem ognju, sprejeli nove člane v slogu vedno večje skupine članov stripovskih skupin Avengerjev ali Justice League of America.

S kladivom po žeblju

Implementirani superjunaki niso slavni obrazi, vendar s ponosom na prsih nosijo svojo stripovsko dediščino. Vodja *Freedom Force*, Minuteman, se zaradi

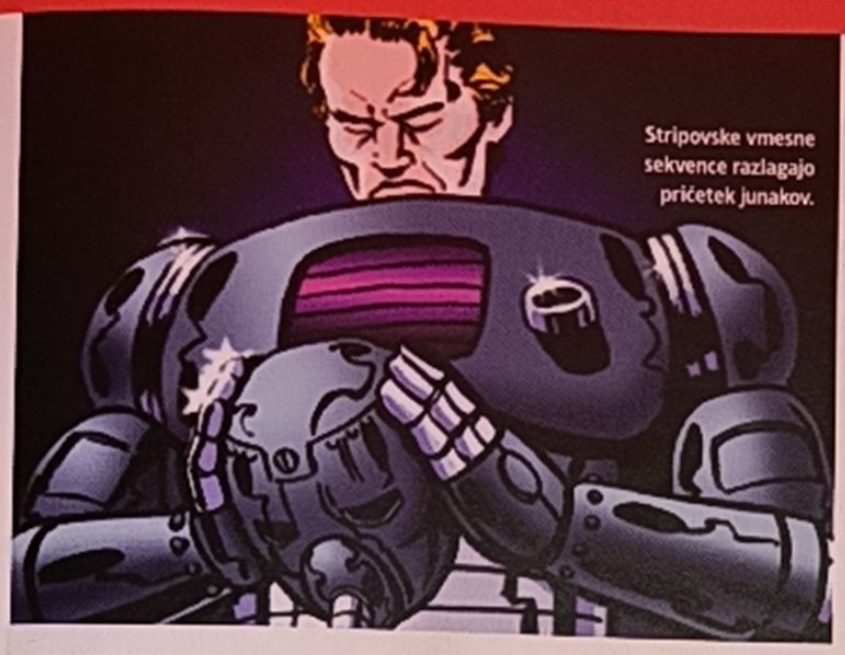


Glejte! To je Hulk! Izdelali smo Incredible Hulka! Oh, kakšna zabava!

NAJSLABŠA EPIZODA VSEH ČASOV

Stripi: mogočna sila za prestolom *Freedom Forca*

***Freedom Force*, najprej čudaška trilogija, temelji na srebrni dobi stripov – vstajenje v poznih 50. po katastrofi v 40., ko so Batmana in Robina obtožili, da sta ljubimca. Potem pa je DC-jev Flash (*Freedom Forcev* The Bullet je poklon temu liku) v 60. povzročil pravo eksplozijo ogrinjal in pajkic in napad so takrat vodili prej skoraj bankroritrani Marvelovi Spiderman, Fantastic Four, Incredible Hulk, Iron Man in ostali. Vendar pa je pravzaprav DC-jeva Justice League of America (sestavljena iz velikanov kot so Superman, Batman in Wonder Woman) skovala zamisel o superjunaškem moštvu, takoj zatem pa so sledili Marvelovi Avengers, katerim je *Freedom Force* najbolj podoben.**



Stripovske vmesne sekvence razlagajo pričetek junakov.

Ena od Mentorjevih unikatnih moči – sovražniki začasno znorijo.

Če mislite, da je to velik dinozaver, počakajte da vidite, kaj še pride ...

resnice, pravice in načina Captain America spopada s komunisti; s kladivom udrihajoči Order je dobil navdih od Thora; Man-Bot skriva svojo žalost pred svetom znotraj Iron Mana in nekdanji srednješolski piflar The Ant lahko počne vse kot znani pajkočlovek.

Kopirati ali ne kopirati?

Najbolj pa slavimo odprto strukturo, ki vam omogoča uvažanje lastnih likov, pa če so ti zaščiteni ali ne. Že sedaj na internetu najdete tisoče preoblek, od Batmana do Billa Cintona preko Buffy in Hulka Hogana, ki jim lahko popolnoma priredite moči. Mi smo uporabljali klasično zasedbo X-Men, ob čemer se je dokazalo, da *Freedom Force* nedvomno predstavlja uresničitev sanj vsakega stripomana. Na srečo gre tudi za igričarsko mojstrovino ...

V igri ni nič tako čudaškega, kar bi lahko koga odvrnilo od igranja. Za začetek je zabavna, delno zaradi namernih šal in delno zaradi huronsko smešnega sloga Batmanovega televizijskega šova. Obenem zmožnost ustvaritve neskončnega števila likov, pa če jih naredite sami ali pa snamete z interneta, zagotavlja neskončno ponovno igralnost – bitke ne boste nikoli končali na enak način. In tukaj nastopi strateški element *Freedom Force* – nobene dolgočasne kompleksnosti nekaterih iger igranja vlog, kot so duhamorni dialogi, neskončno zbiranje predmetov ali popolnoma brezzvezne podnaloge. Vse skupaj je bolj podobno *Commandos 2* v pajkicah, vendar še bolj zabavno. Udrihanje po zlobneževi betici z izruvanim kandelabrom ali zamrzovanje njegovega kolega je veliko bolj zabavno od še ene strojnične bitke ali napad na Švabe iz zasede.

Nogometni huliganizem

Zato pa je vse skupaj neizogibno skriptirano. Ne glede na kopico različnih borb (s primerno močjo lahko nekoga ubijete celo s kričanjem), se boste le pomikali med skriptiranimi scenarni, se vmes tolkli in na drugi strani mape počeli enako, le z nekoliko drugačnim nasprotnikom. Prav tukaj bi bolj odprta izbira poti napredovanja in nasprotnika poglobila igro. Tehnično se lahko odpravite na rušilni pohod in sesujete vsako zgradbo in igrate nogomet s pešci, vendar si boste tako otežili pot v načinu za enega igralca. Ker ni načina skirmish ali sandbox, potem se boste morali odločiti za bolj čudaški, vendar bolj svoboden način za več igralcev.

Če vam stripi res niso všeč oziroma vam igranje z lastnimi liki ne ustreza, potem naši oceni odbijte kar nekaj odstotkov. Mi menimo, da je igra odlična, še najbolj pa nam je všeč to, da je igranje vedno različno. Istočasno pa gre tudi za dobro vzpodbudo RPG in strateškim igram, ki jo krvavo potrebujejo. In če že morate vedeti, je Muhammad Ali zmlel Supermana, nato pa sta skupaj rešila svet pred invazijo nezemljanov. Tudi vi storite tako.

Alec Meer

>>Stripi in igre so se več let izogibali drug drugemu kot Janša in Drnovšek

Izbira zlobnežev je velika: na tej stopnji se spopadate z velikanskimi mravljišči.

Če lahko naredite to, potem nošenje modrih hlač niti ni tako slaba stvar.

PCF Ocena

↗ V veliki meri prilagodljiva, zabavna
↙ Linearne misije, primitivna UI

VREDNO OGLEDA
PCG 50 Fallout Tactics 86%
PCG 58 **Spider-man** 75%
PCG 56 **Commandos 2** 90%

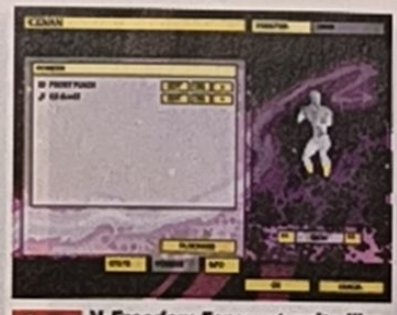
»Najboljša stripovska igra, vendar malce preveč strukturirana.«

90%

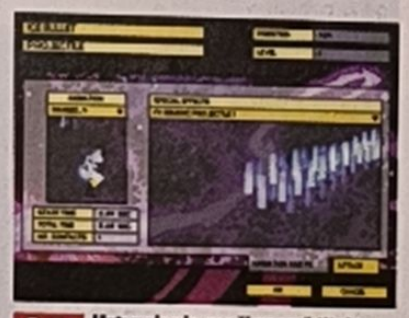
>>SUPERJUNAKI ZA TELEBANE

Izdelava lastnega junaka je preprosta kot pasulj.

01 Najprej s pomočjo orodja za izdelavo likov (**www.myfreedomforce.com**) ustvarite svojo preobleko ali pa ga snemite z ene od plejade strani, kot je **www.freedomforcecenter.com**. Tukaj boste našli vse superjunake, ki so bili tam še pred dokončanjem igre.



02 V *Freedom Force* ustvarite lik s svojo preobleko in jim v RPG maniri nastavite lastnosti – vendar boljši kot je, več vas stala bo njegova rekrutacija. Sami smo se odločili za Icemana iz *X-Men* in želimo, da je poln energije.



03 Ustvarjanje moči za vaš lik je genialno izvedeno – izberite vrsto škode, polmer, domet itn., nato pa izberite še primerno animacijo. Naš Iceman ima Freeze Blast, zato želimo temu primerno hladno animacijo.

Izgleda, kot da lahko ubije ... Cyclops bo odprl konzervo močnih udarcev.

DUNGEON SIEGE

Microsoft Gas Powered Games **www.microsoft.com/games**

Pride leto, ko nastopi deratizacija kleti povsod po državici.

Vremenski in svetlobni učinki v igri so fenomenalni. Spočetka malce nenavadna grafika se sprevrže v živo in dinamično okolje, ki mestoma jemlje sapo.

Model arhaične organizacije prenašanja stvari z enega mesta na drugega. Ali pa gre le za simpatičnega osla?

BODITE ZAHRBTNI

Nikakor ni nepomembno, kdo je koga napadel. V slučaju, da se vam uspe priplaziti za hrbet pošasti, brez da vas ta opazi, boste med bojem na potezi pred njo. Ampak pozor, enako se lahko zgodi tudi vam, zato ne obračajte hrbta nasprotnikom, ki so hitrejši od vas. Kako veste, da vas žverca še ni opazila? Preprosto, kakor hitro padete v njeno vidno polje, se bo obarvala rdeče in se zakadila v vas.

Živimo v svetu, katerega trg se polni z vedno novimi kloni prodajnih uspešnic in ponesrečenimi mutacijami že udejanjenih kreativnih idej. Resda sloviti hollywoodski rek pravi, da novih idej ni več in so nam ostale le še predelave starih, vendar se večina iger le pretirano ponavlja, ker založniki ne premorejo dovolj drznosti za predstavitev novih igralnih konceptov. Po navalu iger RTS so na vrsto prišli FRP-ji. In zadnje čase igramo kar precej limon, ki jim je tuja globina prave domišljijske igre tipa *Ultima* ali *Baldur's Gate*. A glej, glej, zgodilo se je, da je sam Microsoft izdal igro, katere kvalitete in zasnova morebiti porodijo nov žanr računalniških iger. *Dungeon Siege* namreč stopa med *Balduria* in *Diabla*. Prvemu pobere množico likov, podobno narisan zemljevid in malce strateški pridih borb, pri *Diablu* pa si sposodi silovitost akcijskega boja in nekompleksno upravljanje z magijo. Mešanica je, presenečeni ali ne, prava bomba.

Domišljijskih vlog strategija

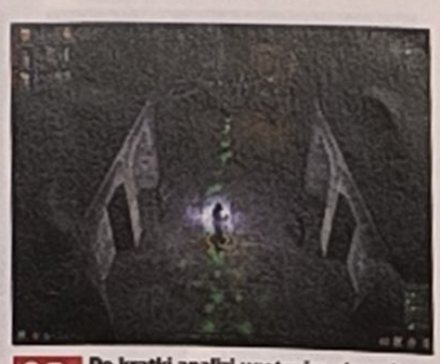
Dungeon Siege postavi igralca v ogromen svet, prepreden s temnicami, katakombami, samostani, stolpi in predvsem sovražniki. Zgodbe je zgolj toliko, da je poskrbljeno za smiselne prehode med različnimi okolji, govori pa o izbrancu, ki bo ustavil zlo in pregnal trume hudobcev, ki napadajo kraljestvo. Tako je igralcu odmerjen lik povprečneža, ki bo šele sčasoma razvil lastnosti.

Že tukaj kaže *Dungeon Siege* nekaj izvirnosti. Ideja o postopnem razvijanju lika v osebnost je všečna. Lik ima življenjske točke in količino mane, kar določajo tri osnovne lastnosti – moč, spretnost in intelekt. Te večate z bojem, katerega pomen pa je tokrat še bolj usoden, kot se zdi na prvi pogled. Če lik v boju uporablja npr. zgolj meč, bo razvijal predvsem moč in se tako sčasoma prelevil v izvrstnega bojevnika. Uporaba magije bo povečevala predvsem njegovo intelektualno plat in ga stigmatizirala s Harry Potter izgledom, pretirano lokostrelstvo pa mu zna približati nagnjenost do smešnih zelenih čepic. Lik tako celovsko usmerjate skozi vso igro, za dodatno razslojevanje pa poskrbijo še sekundarne lastnosti nastopajočega lika – boj na blizu in daleč, ter naravna in bojevniška magija. In to je vse. Kljub temu, da se sistem zdi malce omejen, pa čudovito deluje takoj, ko ga zapopadete.

Ko smo že pri junaku, je treba omeniti še kramarijo, ki jo navesimo nanj. Orožja, oklepi, ščiti, prstani, amuleti, čevlji, čelade, rokavice, napitki, magične knjige in zvitki. Nekateri so magični ali celo starinski in znajo še posebno ugodno vplivati na uporabnika ali sovražnika. Tudi prstani in amuleti izboljšujejo lastnosti lika, napitki pa poskrbijo za obnovo življenjske energije ali

>>AKCIJA

01 **Med popoldanskim meditacijskim pohajkovanjem vas nenadoma preseneti velik, zloben, grd in povrhu še genetsko spremenjen pajek. Le kaj mi je storiti s trdoživo in nadležno beštijo? Sploh pa se mi zdi, da imam že od nekdaj aranhofobijo. Tudi navidezno!**

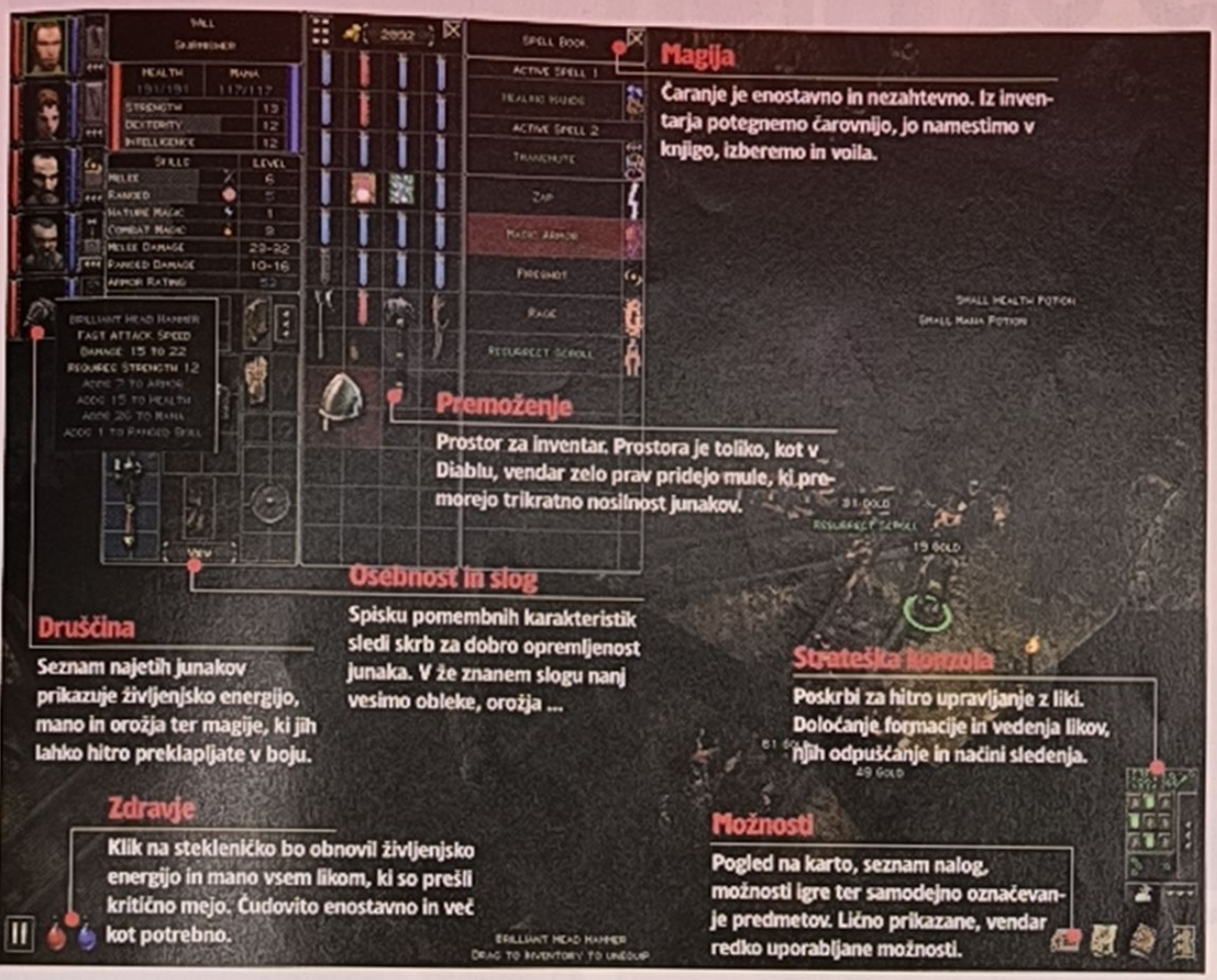


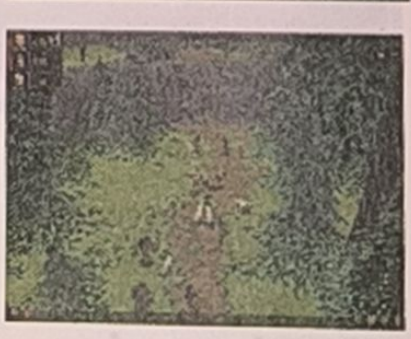
02 **Po kratki analizi ugotovim, da se je pajek (giant spider) osredotočil le na mojega "wanna-be" bojevnika. Kar sploh ni slabo, saj ima največ življenja v sebi. Hitro pritegnem coprnika, ki ga začne zdraviti, moja natrenirana lokostrelka pa medtem mirno in kirurško natančno odstranjuje oko za očesom.**

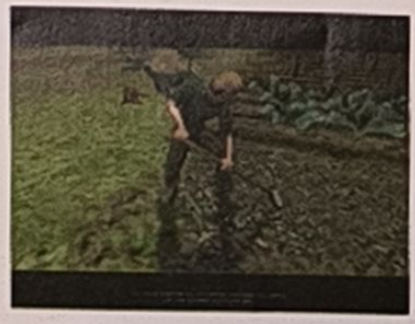
03 **Hehe, še ena črtica na utrjeni bojni palici. Monstrum je zapustil kar zajeten kupček cekinov, majhno sekirico in magične škornje, ki mi bodo poenostavili potovanje. V nadaljevanju igra z možnostjo vodenja 8 likov in novimi čarovnijami, razprostre zares lepe bojne kombinacije.**

>>COPRNIK ALI BOJEVNIK?

To sploh ni vprašanje.







mane (ali obojega). Tu so še magične knjige in zvitki, ki pridejo prav pri čaranju. In vsega tega je dobesedno, ampak res dobesedno, na tone. Zadrti kleptomani in zapriseženi zbiratelji bodo noreli od navdušenja, saj je mogoče kupiti tudi mulo (ali dve), katerih nosilnost poskrbi za široke nasmehe.

Junak, opremljen in nadebuden, v deželi hitro naleti na sovražnike. Po nekaj začetnih bojih se mu začno višati lastnosti, hkrati pa še samozavest. Sovražniki so številčni, vendar še relativno nenevarni. Na koncu prve temnice srečamo lik, ki se nam je voljan brezplačno pridružiti. Klanje se nadaljuje vso pot do mesta. Sledi obvezen nakup in prodaja opreme, napitkov, orožij ... Tu velja omeniti, da se cene sčasoma spreminjajo, vendar pa je denarja toliko, da so uresničljive skorajda vse želje. V mestu vas na hitro zadolžijo še za nekaj misij in ko po kilometrih divjine in nenehnih bojev spet naletite na znake civilizacije, ponovite postopek. Ker pa imajo kampi in mesta zgolj peščico prebivalcev, ki so nasploh redkobesedni, vse skupaj zelo spominja na že omenjenega *Diabla*.

Prava zabava pa se začne, ko okoli lika zberete večjo druščino. Igra namreč pokaže pravo plat šele ob množičnosti. V druščini šestih ali osmih likov boji zares pridejo do izraza, strateška občutja pa si po srečanju z močnejšimi čarovnijami in njih kombinacijami zadovoljno krimajo. Model postopnega izgrajevanja lika se tu zares izkaže, z navezo dveh coprnikov in treh ostrostrelcev pa je mogoče "očistiti" celotne planote. Ko že omenjam coprnike, naj poudarim, da je uporaba magije nezapletena in predvsem učinkovito vpeta v igro. Bojnih ter naravnih urokov je dovolj, da se najde rešitev za vsakega, še tako zagamanega nasprotnika, mane pa skorajda nikoli ne zmanjka. Bojna magija se osredotoča predvsem na konkretne, fizične poškodbe nasprotnikov, medtem, ko je naravna tukaj zato, da celi poškodbe, povečuje sposobnosti druščine in negativno vpliva na sovrage. Čara lahko vsak lik, ki ima magično knjigo, v katero enostavno vloži uroke.

Novi časi

Iz zgoraj napisanega bi vsak poznavalec iger sklenil, da je igra klon *Diabla*, z nekaj kozmetičnimi popravki. A ni tako. *Dungeon Siege* uspe iz že znanih prvin domišljije in strategije ustvariti novo, eksplozivno mešanico. Igralcu ponudi hitro, skorajda arkadno klanje, med katerim je potrebno večino pozornosti posvetiti strateškemu preverjanju likov in jih uporabiti za učinkovite kombinacije proti nasprotniku. Boj teče v realnem času, vsak trenutek pa ga je mogoče zaustaviti, razdeliti ukaze in nato nadaljevati. Liki premorejo dovolj inteligence, da se samodejno pozdravijo, če imajo na voljo čarovnijo, pa tudi v boju znajo samodejno napasti najmočnejšega nasprotnika in ga izločiti. Sami nasprotniki raje napadajo v skupinah, ponavadi pa na prisotnost druščine reagirajo takoj, ko se ta pojavi v njihovem vidnem polju. Akcijsko plat igre poudari tudi sam igralni vmesnik, ki druščino nenehno ohranja v središču zaslona, igralcu pa pusti nemoteno približevanje, oddaljevanje in naklon pogleda ter vrtenje mape. S takšno svobodo lahko igralec režira neverjetne prizore.

Vse dogajanje prikazuje odličen 3D pogon, ki naravnost blesti v prikazu višin in pokrajine. Sama okolica je podrobna in bogato razgibana, najsi gre za gozdove, zasnežene prelaze ali pa navadno klet, kjer pajkovim mrežam in ugaslim baklam delajo družbo zapuščeni sarkofagi. Površine, po katerih križarijo liki, so dejansko ogromne, vendar jih igra izrisuje brez vmesnega nalaganja, kar pripomore k občutku nepretrgane akcije. Tudi zvočna kulisa je vredna hvale, sploh prepričljiv je npr. nepričakovan napad tropa volkov.

In kaj reči o igri, ki izgleda kot večina Microsoftovih izdelkov? Je lepa, spolirana in z le občasnimi hrošči in zatikanji? Več kot to. S posrečeno mešanico elementov iz RTS in FRP so Gas Powered Games ustvarili igralno izkušnjo, ki navdušuje po grafični in igralni plati, ne skopari s podrobnostmi, hkrati pa igralcu nudi dolge ure igranja. Nujna zabava za vse privržence *Diabla* in privlačna ponudba za resnejše igralce *Balduria*.

Igor Unuk

PCFOcena

↗ Zabavna mešanica žanrov, ogromna, večigralstvo
↙ Pogrešamo NPC-je, za nekatere preveč akcijska

VREDNO OGLEDA
Deathtrap Dungeon 89%
Dungeon Keeper 93%
Darkstone 76%

»Po *Dungeon Siege* ne bodo kleti nikoli več iste. Vi pa tudi ne!«

88%

HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV

3DO www.3do.com

Junaki, junaki ... od vseh teh junakov me boli glava.

Če imate surovine, vam je trgovina z njimi takoj omogočena.

Mesta so včasih nepregledno nasičena. Tako izgleda do konca razvito mesto.

>> Igrate voditelja majhne naselbine, vaša naloga pa je sestaviti armado za obrambo lastnih meja.

Potrebuje PII 400MHz, 64Mb RAM, 16 Mb kartica
Želi PIII 800MHz, 128Mb RAM, 32Mb kartica

Le redko katera igra preživi toliko časa in toliko nadaljevanj. Iskreno povedano, si jih večina niti ne zasluži. Da v primeru 3DO-jeve sage o domišljijskih junakih, ki se v namišljenem svetu spopadajo za sebi pomembne višje cilje, ni tako, govorijo naslednji zapisi v obliki nam berljivih pismenk. Se že zadirajo tisti, ki so mnenja, da bi morali Sandro, Lysander in ostala druščina v penzijo že po uspešno opravljenih nalogah v prejšnjih delih. Ampak zlo nikoli ne počiva (poglejte si samo debakle slovenske vlade v zadnjih nekaj letih) in čarovniški uroki nikoli ne zarjavijo (za razliko od Izraelskih havbic).

Filozofski prijem

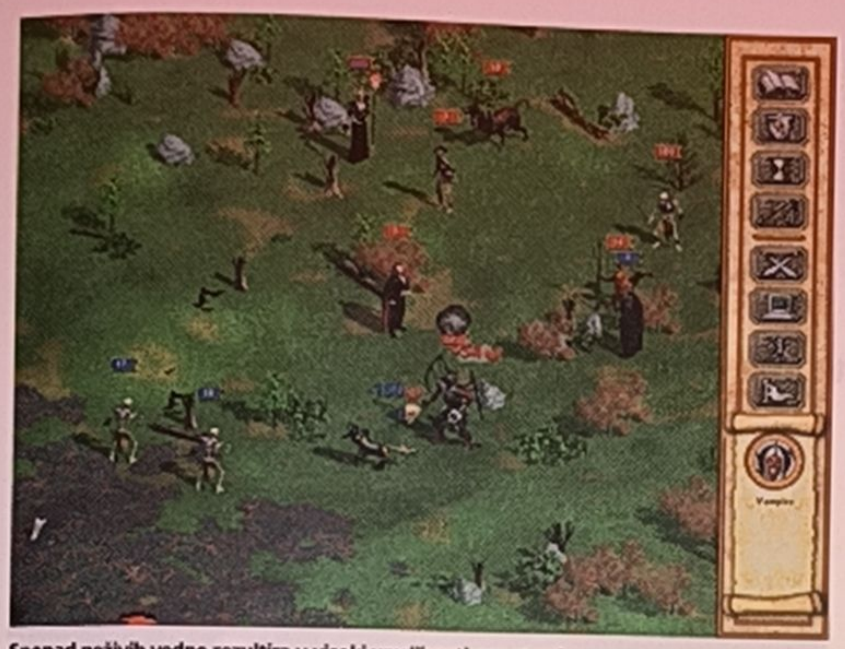
Debate o tem, ali je igra dostojna naslednica serije ali ne, so povsem na mestu, saj je četrto nadaljevanje poseglo v samo bistvo doživljanja te potezne strategije s svojo novo podobo, z upravljanjem enot, mest in surovin. Če ste igrali prejšnje tri dele, boste presenečeni nad marsikatero novo rešitvijo razvijalca – že sam pogled na vmesnik in nekatere človeštvu prijazne rešitve bo dovolj, da uvidimo, da je namen dosežen. Vsi pristaši dolgotrajnega nadgrajevanja enot in zavzemanja čim več lokacij se bodo malce ustrašili novega, hitrejšega koncepta igranja in osredotočenja na posamezne junake, njihove bojne in coprniške značilnosti ter množico artefaktov, ki ležijo po mapah, kot na smetišču leži posušenih pnevmatik.

Nov koncept je preprost – igrate voditelja majhne naselbine, vaša naloga pa je sestaviti armado za obrambo lastnih meja in zmago nad drugimi voditelji v bližnjih področjih. Vendar nov način igranja zahteva od vas nekaj premišljenosti in odločnosti pri nakupu enot ali zgradb. Tako se boste, na primer primorani odločiti, ali boste zastopali barve stare šole in s tem dobili možnost rekrutiranja angelskih bitij ali pa boste prisegli k nakupu viteških prvakov na konjih, ki so sicer slabša bitja, jih pa dobite več in hitreje. Boste imeli rajši minotavre ali zlobna očesa in se vedno odločali med titani ali črnimi zmaji? Rešitev problemov je več in zato imajo *HOMM4* več taktične globine kot dosedanji naslovi v seriji. Zavzemite drugo mesto iste rase in tam popravite storjene gradbeniške napake.

V prve vrste ...

No, vsem, ki ste čakali na naslednjo izjavo, naj razveselim obličja. Res je, prvič v zgodovini serije bodo vaši junaki aktivno sodelovali v bojih, naj bo to znotraj igranja šestih različnih kampanj ali na številnih pripravljenih področij (večigralski način je nepomembno zamuden, če upoštevamo, da gre za potezno igro). Barbar bo sekal in streljal na daljavo, coprniki porabljali mano za zmage nad sovragom in tako naprej. Vsak lik boste ob povečanju njegove stopnje izkušenosti osrečili s katero izmed mnogih lastnosti iz različnih šol čaranja ali bojevniško-skavtskih aktivnosti, kar pomeni, da lahko ustvarite res pisano druščino. Junake boste opremljali z orožjem in predmeti, ki jim povečajo te ali one sposobnosti, v nahrbtnik jim boste za vsak slučaj podtaknili napoj nesmrt-

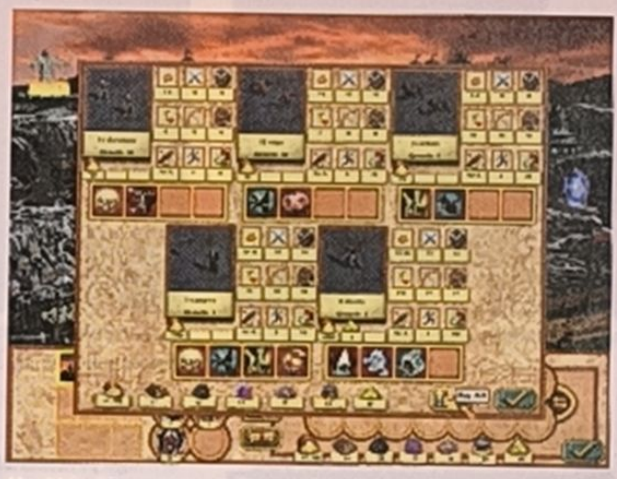
Obleganje lesenega obzidja je za visoko moralo enot mala malica.



Spopad neživih vedno rezultira v visoki umrljivosti ene strani.

Podatki o vaši vojski, posebej heroju, so vam dostopni s preprostim klikom na miša.

V tejle priročni trgovinici bom kupil pet napitkov za nesmrtnost. Za vsak slučaj.



Vsa bitja, ki so vam na voljo za nakup, lahko tokrat uzrete v enem samem okencu.

nosti, če padejo v boju.

Morala posameznikov in njihova sreča igrata veliko vlogo v spopadu, prav tako poznavanje vseh spisov v vaši čarovniški knjigi (spet se delijo na različne podskupine), saj so boji precej bolj izenačeni, kot smo bili vajeni. Novost, ki se ji reče simultano napadanje enot, največ pripomore k temu, v praksi pa se pokaže tako, da vaša enota ob predajanju batin prejme porcijo skoraj vedno nazaj in obratno, razen če isto enoto zaporedoma napade več različnih sovražnikov. Tako tudi bitke, čeravno kompleksne, ne prinesejo vsega, kar smo pričakovali, smo pa dobili možnost nalaganja položaja med samim spopadom, saj se rado zgodi, da nam ne gre vse po načrtih. Naj kljub temu omenim, da umetna inteligenca ni ravno prvak v oteževanju vašega posla.

Ne prepirajte se z mano

Prehod na 3D pogled dogajanja ne prenese obilo kritike. Grafika v igri spet ni polna pretresljivih učinkov, pa tudi vaše enote niso animirane z najvišjo stopnjo dobrega okusa, istočasno pa so izgubili nekaj svojega posebnega risanega karikiranega občutka, ki smo ga občutili med igranjem tretjega dela serije. Vzdušje igranja pa rešuje odlična zvočna podlaga (predvsem glasba), samo okolje pa je na trenutke preveč pisano in kičasto, tako da včasih v višjih ločljivostih težko razlikujemo posušeno drevo od pod njim stoječe horde koščenih zmajev, ki, kot vemo, predstavljajo pehotno mino za še tako izkušenega junaka.

Ne blede se mi, če izjavim, da se je splačalo počakati na *Heroes of Might and Magic IV*, bil pa bi pošteno zadet, če bi prisegal na realizem, dobro predstavitev zgodbe v kampanji, pretirano zapletenost stvaritve na področju opremljanja junakov z izkušnjami in artefakti ter uporabo skorajda več kot polovice neuporabnih urokov. Ne glede na to, da nam je razvijalec vzel nekaj tako značilnih potez igranja predhodnikov, pa je ponudil dovolj novih, da igro vzljubimo še v četrto in ji damo novo možnost, da nam pokaže, zakaj vztrajamo v njenem objemu. Le kje sem že to slišal? Verjetno od bivše ...

Tomaž Kotnik

PCFOcena

↗ Globina, dejstvo, da gre za četrte junake
↙ Grafika, kič, lahkotnost, večigralstvo

VREDNO OGLEDA
XX **Warlords III** 82%
XX **Heroes of Might and Magic III** 80%
XX **Age of Wonders** 68%

»Rahla revolucija, ki pa ne bo spremenila družbene ureditve.«

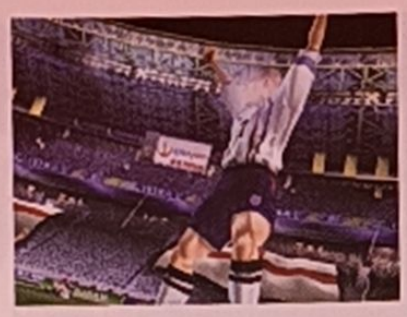
82%

PRETIRAVANJE?

Zagrizeni uživači v seriji se bodo samo prijeli za glavo, ko bodo prebrali naslednjo statistiko. Enajst različnih tipov junakov, katerih sposobnosti lahko razvijete v dodatnih sedemintrideset specializiranih vej, pet šol čaranja (življenje, narava, kaos, smrt, red), šestdeset različnih domišljijskih enot, tona artefaktov in šest kampanj. Ob vsem tem človek dobi občutek, da si še sendviča ne zna sam napraviti.

>> Morala posameznikov in njihova sreča igrata veliko vlogo v spopadu.

2002 FIFA WORLD CUP



Electronic Arts www.easports.com

Največja predstava na planetu se bliža in tukaj je igra, ki bo s tem veliko zaslužila ...

Kri, pot, solze, slava, pop soproge nogometašev. Podoživite vsak trenutek mednarodnega nogometa. No, skorajda.

Po osvojitvi pokala boste dobili priložnost zaigrati tudi v načinu European All Stars. Vendar menimo, da se bo večina ljudi zadovoljila z mednarodno slavo in veliko trofejo.

Potrebuje PII-300, 64 Mb, 3D kartica
Želi PIII-650, 192 Mb, 3D kartica s 32 Mb

Spomini na svetovna prvenstva so nekaj neizbrisljivega. Robsonov gol '82, Diegova roka '86 ter dribling Littbarskega in solze ubogega Gazze '90. Ti dogodki so za vedno zapisani v naš spomin in vsaka štiri leta znova ljubeče, oziroma v Maradonninem primeru z grozo, priklicani. Spomini, ki jih boste hranili in jih najverjetneje odnesli v grob. Zakaj? Ker svetovno prvenstvo ni le nogometni turnir – je čisti teater. Čeprav nihče ne more zanesljivo napovedati letošnjega prvaka, pa vemo, da bo spet prišlo do trenutkov, ki jih bomo dodali naši zbirki sporminov.

Dramatična ironija

In pri Electronic Artsu vedo, da ultimativna igralna izkušnja s tematiko svetovnega prvenstva ne more vsebovati le nogometa. Zato so morali ustekleničiti te dramatične trenutke in jih brezšivno zliti z nogometno akcijo. Serija se je z zadnjo ponudba sicer znova izboljšala, vendar kljub temu menimo, da gre za mamutsko nalogo. Tudi če vam je ime EA Sports.

Seveda nihče ne more trezen trditi, da je Electronic Arts podjetje, ki ne bi znalo prinesti prelepe in do zadnje podrobnosti fantastično predstavljene športne igre. Vendar pa bi nekateri dejali, da se njihov talent pri kombiniranju sloga z vsebino prične skrivati. Pa vendarle pričnimo z izgledom: tole je trenutno najlepša nogometna igra na kateri koli platformi. EA so se odpovedali generičnim modelom igralcev in so raje vse sodelujoče oblikovali do zadnje podrobnosti. Henry izgleda kot Henry, Zidane kot Zidane, Beckham kot Beckham.

Te modele poganja lepa animacija, tako da so vse akcije izrisane tekoče in precej realistično – od prerivanja za žogo, do udarcev z glavo. Vse to veličastno gibanje poteka na 20 izjemno izrisanih stadionih, ki vključujejo animirane navijače v moštvenih barvah in laserske predstave pred tekmo. Da, pravi nogometni spektakel. Ampak, saj gre za Svetovno prvenstvo!

Simfonični manevri

Seveda je uradna licenca razvijalcem v veliko pomoč, vendar ne moremo zanikati dejstva, da je Electronic Arts odlično izpolnil svojo nalogo prepričati igralca, da je vzdušje v igri natanko tisto, ki ga začutimo med ogledom prenosov tekem s Svetovnega prvenstva. Tudi zvočna podlaga odličnega Vancouverskega simfoničnega orkestra ne škodi. Klasika je torej zamenjala izvajalce, kot so bili doslej Robbie Williams, Blur in Gorillaz in menimo, da je bil to udarec v polno. To veličastje spremlja kopico počasnih posnetkov zadetkov in žog, ki so le malce zgrešili vrata.

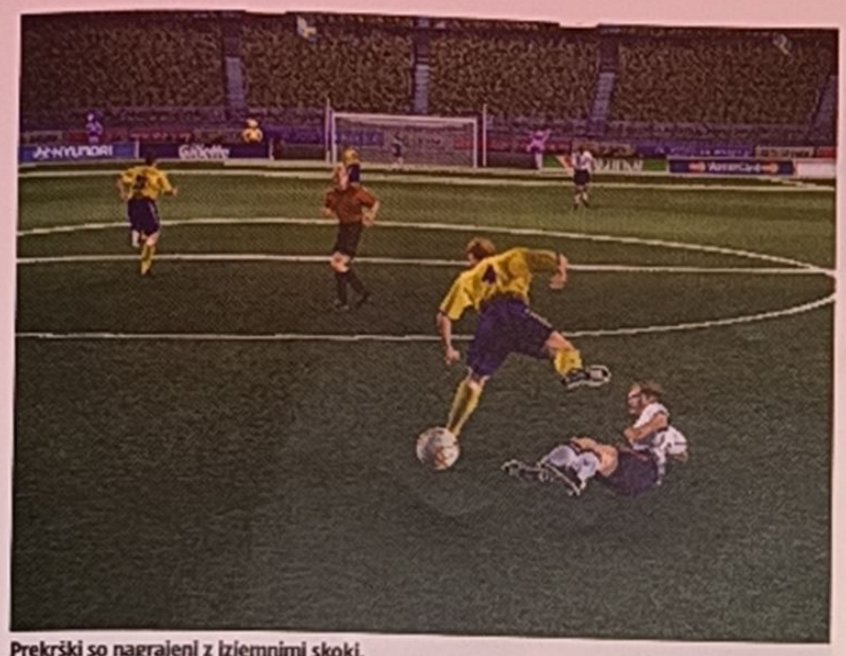
No, prenehajmo vendar že s hvalnicami. Kako se kaj nova *FIFA* igra? V *FIFI 2002* smo opazili nov sistem podaj in mislili bi, da je *2002 FIFA WC* pravzaprav predelava iste igre. Vendar pa so se EA-jevci tokrat odločili narediti

Daj, David, vstani že! Kot da ne zbujaš že dovolj pozornosti.

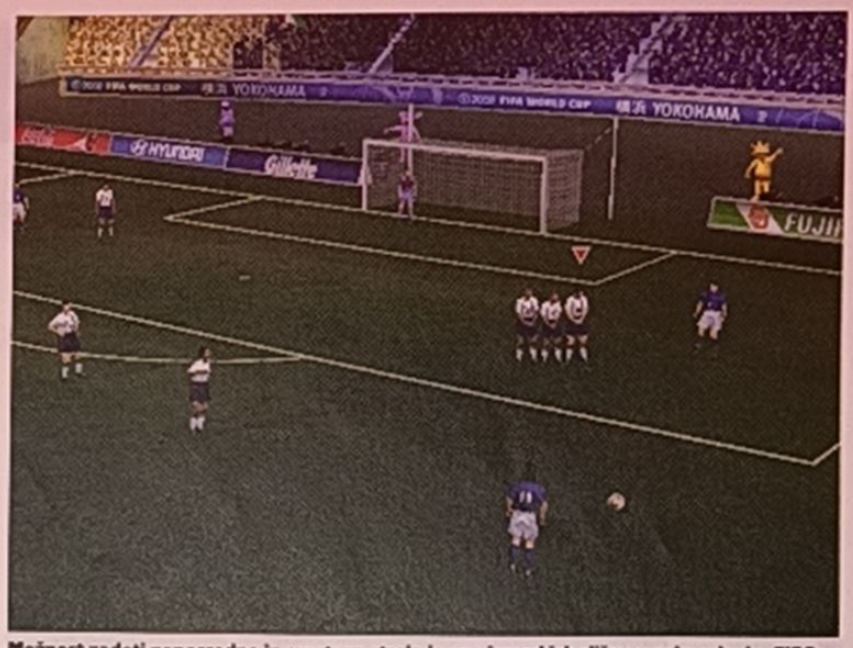
Ali je možno, da bo zgrešil? Ali bomo sploh kaj prispevali k udarcu?

ZVEZDE

Modeli igralcev so tako dobri da sploh ni čudno če so EA-jevci poskušali našo pozornost usmeriti k zvezdam. Takšni igralci imajo nad glavo zvezdico in lahko izvajajo boljše poteze od navadnih smrtnikov. Vendar bi bilo bolje, če bi imeli nad temi posebnimi potezami vsaj malce nadzora. Tako se vsi njihovi streli in podaje usmerijo proti cilju, pa če je vam to všeč ali ne.



Prekrški so nagrajeni z izjemnimi skoki.



Možnost zadeti neposredno iz prostega strela je ena izmed izboljšav v primerjavi s *FIFO 2002*.

korak naprej in so vnesli nekaj dodatnih izboljšav.

Najpomembnejša značilnost je Air Play, s katerim lahko naredite nekaj impresivnih potez v zraku s pritiskom na en sam gumb. Očitno so se EA-jevci odločili dodati paleto eksplozivnih akcij, a pri tem niso želeli stvari po nepotrebnem zakomplicirati. Vendar je končni rezultat sistem, ki vam je odvzel najpomembnejšo stvar pri nogometni igri – nadzor. Ko se igralca borita za visoko žogo, nikoli ne veste, katero animacijo boste videli in kaj se bo natanko zgodilo ob vašem pritisku na gumb.

Daljinski nadzor

Z gumbom za podajo nabijte merilec moči in medtem ko je žoga v zraku, določite splošno smer in odvisno od situacije bo vaš igralec žogo udaril z glavo, jo spravil na tla ali s prsmi podal naprej. Nad izbiro imate le malo nadzora. Tudi rezultat uporabe gumba za strel je v teh primerih enako nepredvidljiv. Pogled na vašega priljubljenega zvezdnika, ko z volejem strelja na gol, je spektakularen, vendar se vam za kaj takšnega sploh ne bo treba potruditi in počutili se boste odmaknjenega od akcije – še posebej takrat, ko boste namesto voleja pričakovali udarec z glavo.

Podobna zgodba je tudi na tleh. Ker imajo igralci očitno nadnaravne sposobnosti, so streli veličastni, vendar to istočasno pomeni, da bo žoga zavijala tudi v levo ali desno, ne glede na to, kako dobro obvladate zadevo, strokovno imenovano felš. Seveda so zadetki s tridesetih metrov res veličastni, ampak kaj, ko sami niste imeli skoraj nič pri tem?

Navidezna neresničnost

Vendar pa niso zreducirali le občutka nadzora. Realizem, ki so ga v *FIFI 2002* tako poudarili, je znova znižan. Meteorski izstrelki, zmožnost potiskanja branilcev v njihova lastna vrata, spektakularni udarci z glavo iz preprostih lobov in dejstvo, da tretjina vaših žog zadene vratnice – vse to so le smešni sleparji v igri, ki jo tako obožujemo predvsem zaradi njene taktičnosti.

Očitno je bilo vzdušje svetovnega prvenstva preveč za Electronic Arts, ki so se raje zadovoljili z izdelavo vizualnega spektakla in so malce pozabili na poglobitev igralne izkušnje. Ostala nam je balhaška simulacija nogometa, ki zaudarja po veličastnem vzdušju, vendar pa zato trpita igralna izkušnja in prava simulacija. Igra na prvi pogled prikaže dovolj kvalitet, da boste želeli svojo še-netako zaprašeno kopijo *FIFE 2002* zabrisati v smeti, vendar se bomo po koncu svetovnega prvenstva poslovili od ceremonij in prenapihnjenih predstav in se vrnili k travnatim koreninam.

Mark Sutherns

>> Le kakšno zadovoljstvo lahko človek doživi ob golu, pri katerem je storil le malo?

»Kaj, meni si rekel?!« Duh fair-playa se nadaljuje.

PCFOCena

↗ Veličastna, vsa v slogu SP
↙ Teater na račun igralnosti

VREDNO OGLEDA
UEFA Challenge 71%
FIFA 2002 87%
UEFA Championship League 2001/02 77%

»Dobra reprodukcija drame SP, vendar ne tako natančna, kot smo upali.«

80%

Oh, ne, kamera me snema, jaz pa sem znova pozabil besedilo.

>>KAKO S(M)O OSVOJILI POKAL

Naši angleški kolegi upajo, da bodo njihovi fantje letos osvojili lovoriko.

01 **Otvoritvena igra proti Švedski je morda za Skandinavce stvar sentimentalnosti, vendar jim otočani niso izkazali milosti (3:0). Sladka zmaga 1:0 proti Argentini in katastrofa Nigerijcev (3:0) sta Angleže popeljali naprej.**

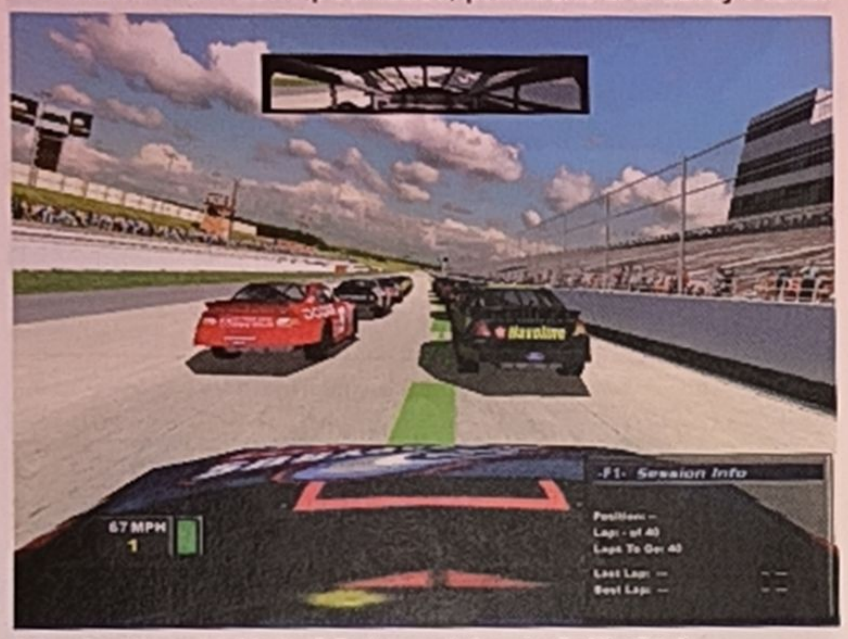
02 **Potem ko so premagali mogočne Francoze, so se Angleži v polfinalu srečali s Turki (??).Ko so že izgubljali z 1:0, je Beckhamova enajstmetrovka Angležarjem omogočila podaljšek, kjer je Owen dosegel zlati gol.**

03 **Brazilci so morda priplesali do finala, vendar niso računali na moč treh levov. Owen se je z zaključnim jurišem zapisal v zgodovino kot najboljši strelec prvenstva in otočani so lovoriko odnesli domov.**

NASCAR RACING 2002

Sierra Papyrus **www.sierra.com**

Privoščite si dirkaško poslastico, privoščite si ... zavoj v levo.



Zelena črta, ki označuje idealno linijo, bo na začetku vaš najboljši prijatelj.

Ponovljeni posnetki so odlično orodje za analizo vaše vožnje ... in hvalisanje pred prijatelji.

Pogled iz kabine je najbolj realističen, a najmanj uporaben. Sami vidite, zakaj.

Potrebuje: PII 450, 64Mb, 3D kartico s 16Mb

Želi: PIII 800, 128Mb, 3D kartico z 32Mb

Dajmo narediti en preprost preizkus: za hec v svoji glavi zradirajte Formuli ena ves bližč. Vem, da je težko, ampak poskusite si predstavljati najprestižnejši dirkalni šport brez vsega prestiža. Za trenutek pozabite na dirkače z milijonsko tedensko plačo, bajno bogate sponzorje in množice navijačev. Če vam bo takšen miselni trik uspel dovolj dobro, boste zgroženi ugotovili, da je vse, kar vam je ostalo, le ena prekleto dolgočasna dirka. Oprostite, ampak šest, sedem prehitevanj v dveh urah je po mojem mnenju malenkost premalo.

V Združenih državah strašno popularna dirkalna serija NASCAR tovrstnih težav nima. Vrstni red dirkačev se spreminja iz kroga v krog, avtomobili pa divjajo tako blizu drug drugega, da so nič kaj nežni poljubi blatnikov nekaj povsem običajnega. Juhej torej za računalniško dirkanje *NASCAR Racing 2002*, ki vse to simulira.

In to zelo natančno, zaradi česar se bodo začetniki z igro precej namučili. Govorimo o brezkompromisno natančni simulaciji, ki se ji je treba predati v celoti, če želite v njej resnično uživati. Čeprav so vse proge ovalne, kar seveda pomeni več zavojev v levo, kot jih prenese povprečen želodec, to še zdaleč ne pomeni, da jih boste naštudirali v petih minutah. Čisto vsak zavoj ima svoj karakter, s katerim se boste morali spoprijateljiti, preden boste vožnjo skozenj lahko prepustili svojim instinktom.

Z zavijanjem v levo do nezavesti je povezana še ena zadeva, ki bo namučila začetnike. Dokler se z izvijačem ne spravite na/pod/ob vaš avtomobil, bo ta sicer prijetno vodljiv, zato pa daleč prepočasen, da bi se lahko resneje borili za kaj drugega kot predzadnje mesto. No, pri hitrejših nastavitvah bo vaše vozilo grdo zanašalo v levo, kar pa bo precej zakompliciralo vožnjo po ravninah.

V veliko pomoč vam bo zato zares dobro izdelana šola dirkanja, ki vam bo prijazno pojasnila osnove volaniziranja, spreminjanja nastavitev ter vam namignila, kje proge skrivajo svoje pasti, kje so točke, ki bi vas utegnile stati blatnika ali česa bolj vitalnega ... vaše glave, na primer. Podobnih dobrot boste v menijih izbrskali še precej. Tako je priložen odličen urejevalnik tekstur na avtomobilih, tisti s hitro internetno povezavo pa se bodo lahko brezplačno povezali še z 41 živimi nasprotniki in jih nesramno poslali pobirat lastne vijake ob ograjo. Če niste srečnik z ADSL-jem, vam še vedno ostane 24 prog (med temi le dve neovalni, ena pa povsem izmišljena) in računalniško vodeni nasprotniki sicer povprečne inteligence, zato pa s pravimi imeni (kolikor vam to pač pomeni).

Tehnično je *NR2002* nadpovprečna zadevščina. Če imate slučajno namesto srca kovinski vsadek in vas grafična podoba ne bo očarala, se boste gotovo razmahnili ob zvočnih učinkih. Ti so celo dovolj dobri, da boste dejansko slišali, kako se vaše gume razumejo z asfaltom. In če med svojo lastnino prištevate "force-feedback" volan, boste njihovo (ne)prijateljevanje tudi izdatno občutili.

Podpora tovrstnim igračkam je fantastična do te mere, da boste celo ob izklopljenem monitorju vedeli, za katero kolo ste ostali prikrajšani in kdaj je motor proizvedel svoj poslednji kašelj.

Nobenih utvar si ne delam, da bo tole besedilce pripravilo katerega koli navdušenca nad Formulo ena, da zamenja vero in namesto za Schumacherja naenkrat začne držati pesti za Gordona. Bi bilo pa krasno, če bi vsaj nekatere prijelo, da pokukajo preko plota. Papyrusova stvaritev *NASCAR Racing 2002* je vredna tega. In še česa več.

Aljoša Hancman

PETMINUTNI TEČAJ PREŽIVETJA

1 Začnite počasi: Študija vsake proge naj se začne z ogledom dobre razlage vseh zankic in zank v rubriki "Driving Lessons".

2 Gneča: Enako pomembno kot popolno obvladanje proge je obvladanje vožnje v gneči. Čim prej se navadite na slog dirkanja "odbijač ob odbijač".

3 Potrpežljivost: Nikar ne pozabite, da dirka traja več krogov in da lahko tistega cepca pred vami prehitite tudi v naslednjem. Vsakršno izsiljevanje se bo končalo slabo. Za vas, se ve.

4 Izvijač v roke: Ne bojte si spraviti malo umazanije pod nohte. Igra omogoča zelo podrobno nastavljanje vaše pošasti, kar morate izkoristiti, če želite res, res hitre kroge.

PCF Ocena:

↗ Izpiljena simulacija, masaža za vaše oči in ušesa

↙ Zelence bo zadeva dobro prepotila

VREDNO OGLEDA:
PCG 57 F1 2001, 88%
PCG 50 F1 Racing Championship, 90%
PCG 42 Grand Prix 3, 95%

"Vrhunska simulacija dirkalnega športa, ki pa pri nas žal ni najbolj priljubljen."

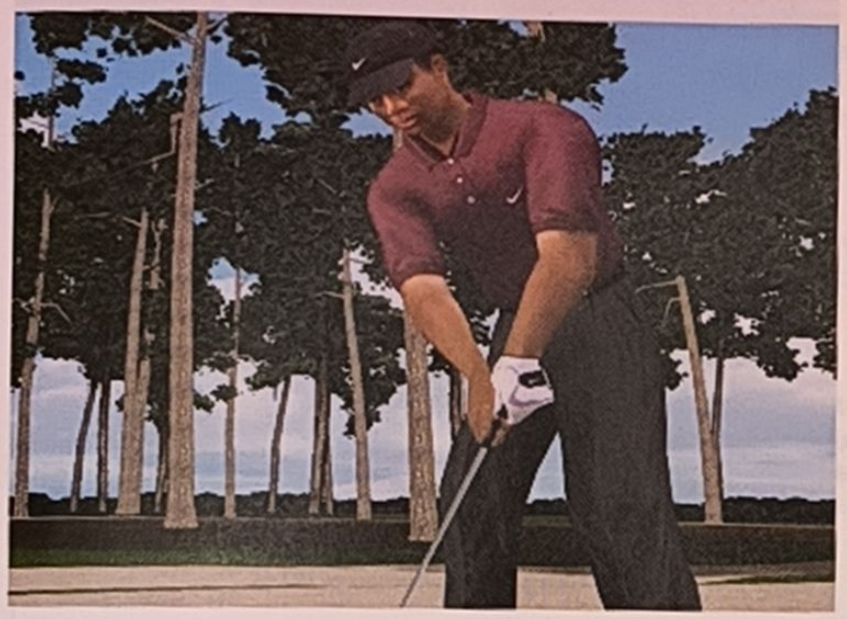
88%

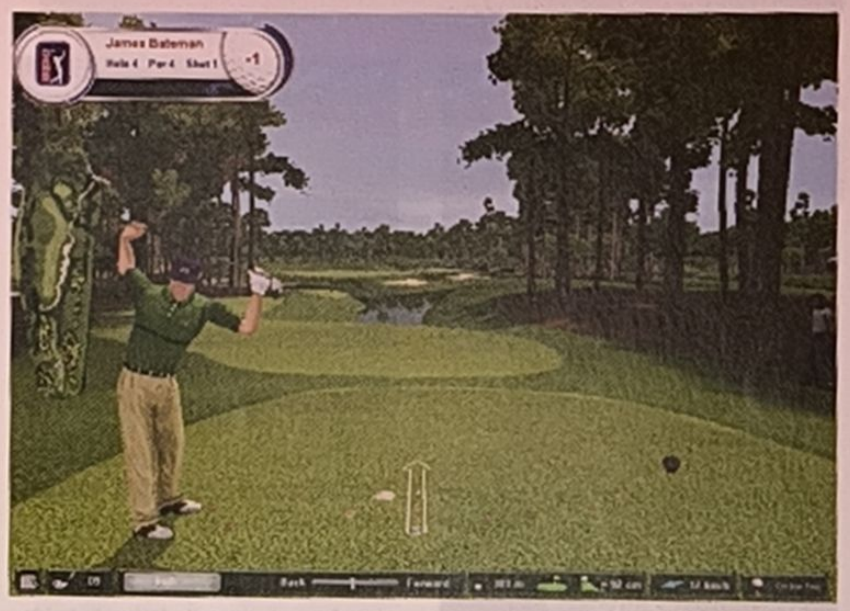
Desni ovinek? Čudež ali pa kak kreten, ki ga ne bomo imenovali, vozi v napačni smeri.

TIGER WOODS PGA TOUR 2002

EA EA Sports **http://tiger2002.ea.com**

Novo leto, nova simulacija golfa. Ali je EA Sports zadel luknjo?





Potrebuje PII–400, 64 Mb, 3D kartica
Želi PIII–733, 128 Mb, 3D kartica s 64 Mb

Naj nekaj takoj razčistimo: golf ni šport. Je igra. Trditve zagrizencev o dobri telovadbi sploh niso pomembne – to nikoli ni bil in nikoli ne bo šport. No, dovolj o tem.

Bili so časi, ko so horde golfističnih iger strašile po naših računalnikih in zbijale moralo vsem, ki so si drznili igrati z njimi. Dandanes pa ni več takšne izbire. Microsoftova serija *Links* je s svojo lepoto in ultra-realizmom odpihnila konkurenco.

Gospod Woods

EA pa se ne predajo. Najnovejša inkarnacija *Tiger Woods PGA Tour* (nekoč imenovana kar *PGA Tour*) je popolnoma preoblikovana, kar ji je zelo koristilo. Za začetek so se znebili zatikajočega videa – sedaj so vsi igralci in steze v veličastni 3D. Tako lahko kadar koli in kjer koli približate pogled, kar vam bo koristilo pri spoznavanju terena.

Tudi igralci izgledajo dodelano. Sicer niso preveč podobni resničnim golfistom, vendar ne bom nergal. EA-jevci so zmodelirali vseh osem profesionalcev in s pomočjo tehnologije zajema gibanja so ustvarili realistično animacijo. Kaj pa sama igra? No, izberite profesionalca ali ustvarite svoj lik, nastavite težavnost, se opremite s palicami in izberite še računalniškega ali živega nasprotnika.

Na voljo so trije nadzorni načini. Klasični nadzor z dverna klikoma uporablja merilnik moči, kjer nastavite jakost udarca, vendar boste vedno udarili v želeno smer, zato je to primerno za začetnike. Način s tremi kliki je klasika, kjer nastavite jakost in vrsto udarca. EA pa želi, da uporabljate TrueSwing, ki temelji na premikanju miške.

Zadetek v polno

Pravzaprav nam ne ponujajo ničesar novega: miško potegnete k sebi, jo potisnete naprej za zamah in poskušate ohraniti ravno linijo, tako da palica točno zadene žogico. Zadeve se zlahka priučite in jo hitro obvladate, vsaj na nižji težavnostni stopnji – preklopite lahko celo v vodoravno gibanje.Poleg tega imate intuitiven nadzor, ki ga klikanje enostavno ne ponuja. Ko obvladate TrueSwing, je putting prav preprosto opravilo, obenem pa s TrueSwing Analyzerjem izveste, kako dobro udarjate.

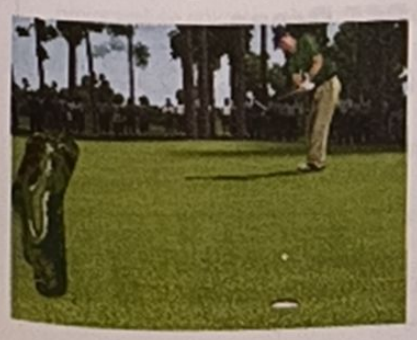
V vseh načinih ciljate z vrtenjem puščice ob nogah igralca, namesto da bi na stezo postavili marker. Zato boste morali veliko uporabljati kamero, da boste sploh videli, kam merite, kar daje večji občutek avtentičnosti, čeprav je sprva nekoliko moteče.

Na voljo je le šest igrišč, vključno s Pebble Beach in Princevillom. Zahvaljujoč priloženemu pretvorniku pa lahko naložite igrišča tudi iz prejšnje igre *Tiger Woods* in celo iz *PGA Championship Golf 2000*. No, v končni različici je to res le za slednjo igro – čakamo popravek, ki nam bo omogočil tudi uvoz iz prejšnjega *Tigerja*.

Kar pa zadeva igralne načine, je potrebno omeniti Tour Challenge, sestavljen iz 15 scenarijev, v katerem morate z omejenim številom udarcev spraviti žogico v luknjo. Vse scenarije lahko ustvarite sami in se odločite za katero koli variacijo na temo. Kamera je odlična in je v veliko pomoč in komentar teče zadovoljivo. Je pa zato *TW2002* požrešna igra, ki bo obremenila še tako zmogljiv računalnik.

Tiger Woods 2002 udobno sedi med realističnimi elementi *Linksa* in ljubko arkadnostjo konzolnih iger. Ljubitelji golfa bodo nedvomno zadovoljni, vendar bo tudi občasnemu igralcu ponudila dovolj zabave.

Ed Ricketts



>>Kadar koli in kjer koli lahko približate pogled in preiščete teren pred seboj

PCFOcena

↗ Dobra igralnost, zabava
↙ Ne preveč inovativna

VREDNO OGLEDA
PCG 40 PGA Championship Golf 2000 70%
PCG 47 Links 2001 88%
Tiger Woods PGA Tour 2001 neocenjen

»Dobro uravnotežena mešanica simulacije in zabave.«

81 %

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2001/2002

Take 2 Silicon Dreams **www.take2games.co.uk**

Nogomet pač, kaj naj rečem ...

Animacija je dovolj lepa, da si boste zadetke z navdušenjem ogledovali v počasnem posnetku.

Temni oblaki so se zgrnili nad igrišče. Včasih začne dež padati kar sredi tekme.

"Brez nasilja fantje, ali pa vam bom vsem razbil gobce!"

Potrebuje: PII 300, 64Mb, 3D kartico s 16Mb
Želi: PIII 600, 128Mb, 3D kartico z 32Mb

Izvajanje prostih strelov je eden izmed slajših bonbonov UCL-ja.

IQ ROKAVIČARJEV

Kvaliteta vratarjev lahko zelo usodno vpliva na značaj nogometne simulacije. Ena možnost so super vratarji, ki jim brez dvojne salte z vijakom ne boste poslali žoge za hrbet, pa če jim zveženete noge. Zelo podobno nadležen karakter imajo vratarji serije *FIFA*. Lepota zadetkov je zaradi tega sicer običajno na nuli, zato pa veste, da ste si vsak gol krvavo prislužili. Druga skrajnost so vratarji s kurjim IQ-jem in refleksi povoženega deževnika. Vratarji v *UCL* občasno sicer presenetijo s pametno agresivnim posredovanjem, a so v povprečju zelo blizu druge možnosti. Zgodi se, da jim uide žoga, ki se premika s hitrostjo 2 km/h, ali pa se celo zataknejo za vratnico in ne najdejo več poti na črto gola. Njihova nepopolnost sicer botruje lepšim zadetkom, zato pa vas bodo njihovi napadi debilizma občasno prisilili h grdemu ravnanju s tipkovnico. Kar ni poceni vrste jeza.

Slovenci smo mahnjeni na fuzbal že od vekomaj. Ne gre za modno muho iz časov Srečka, ampak gre za precej dalj časa trajajočo obsedenost. Po nekem poročilu, ki mu ni mogoče verjeti, so znanstveniki na stropu Postojnske jame našli prastaro sliko, ki prikazuje med dve drevesi napeto mrežo iz mamutovega črevesja ter nekaj praljudi, ki brcajo lobanjo jamskega medveda. Pod sliko je s klinopisom zapisano "NK Postojnska proti NK Potočka zijalka".

Do danes je prišlo seveda do nekaterih bolj ali manj korenitih sprememb. Igralci se ne podijo več za živalsko lobanjo, ampak je njihov cilj v usnje zavit zrak, nad vsem dogajanjem pa bdijo različne organizacije gospodov v dragih kravatah. Glavna v Evropi je UEFA, katere liga prvakov je ena najbolj gledanih športnih predstav na televizorjih. In po zaslugi nogometne simulacije *UEFA Chamiopns League*, odslej tudi na monitorjih.

K stvari

Ker nobenemu računalniškemu "fuzbalu"

Naredite si uslugo in čimprej postavite kamero v podoben položaj. Druga dva pogleda sta neuporabna.

ne uide primerjava z EA Sportsovo mojstrsko serijo *FIFA*, se dajmo za začetek rešiti tega bremena. *UCL* daje nekako bolj arkaden občutek. Igra je hitra, podaje natančne, goli pa fantastično lepi. Če ste preigravali *FIFO*, potem so vas v prejšnjem stavku gotovo najbolj navdušile zadnje štiri besede, saj tam do različice *2002* praktično ni bilo mogoče zabiti gola z večje razdalje, zaradi česar ste zelo redko navdušeno buljili v počasne posnetke svojih akcij. Tu vam odličen nadzor strela omogoča gole, ob katerih se boste sredi dnevne sobe vrgli na kolena in proslavljali svoje mojstrstvo.

V veliko veselje mi je povedati, da je sladkosti igre še več. Animacija je vsekakor ena boljših, kar jih je vaša grafična kartica prilepila na ekran. Grafika tudi ni slaba, jo pa po kvaliteti prekašajo komentatorji. Ti so zabavni, odlično jim uspeva nadgrajevati že tako perfektno vzdušje, poleg tega pa običajno zelo natančno zadenejo točno tisto, kar se dogaja na igrišču.

Kritika

Ko sem igro prvič pognal, sem si strašno želel, da bi bil ta odstavek kratek. Da bi ga odslovil z enim ali dvema stavkoma. Ampak ne, avtorjem je uspelo nekaj takšnih kiksov, da jim ne morem pogledati skozi prste. Prve pomanjkljivosti vas bodo sunile v zenice že v začetnih menijih. Res, tu je liga prvakov z vsemi letos sodelujočimi klubi in zadnjimi podatki o igralcih, a kje so kakšna druga uradna tekmovanja? Kje so drugi klubi? Državne reprezentance?

No, če bi bile težave samo tu, bi še šlo, a kar nekaj hudih šlamparij preži na vas med samim igranjem. Nadležno samodejno preklapljanje med igralci, ki jih nadzirate, je ena izmed njih. Ker se zoprno pogosto dogaja, da ne vodite igralca, ki bi ga želeli, je posredovanje v obrambi naporna reč. Stranski učinek tega je velika količina rumenih kartonov. Poleg tega nadzor nad igralcem dobite vedno dovolj pozno, da se ne morete boriti za sprejem visoke podaje, zaradi česar je pomemben del igre prepuščen naključju. Barbarski zločin je tudi neobstoj igranja preko mreže. Pa potem je tu tudi smešno izvajanje enajstmetrovk, katerih neumnost dobi čisto nove dimenzije pri igranju dveh igralcev hkrati, IQ vratarjev pa je celo dovolj nizek, da si je prislužil lasten okvirček.

Kar je res, je res – *UEFA Champions League* ni boljša simulacija usnjebrca od zadnje *FIFE*. A ne vzemite tega kot prepoved nakupa. Silicon Dreams so ustvarili zelo zabavno igro, ki bi se lahko že z nekaj popravki veliko resneje potegovala za zlato medaljo v svoji zvrsti. Pa saj srebro tudi ni tako slabo, kajne?

Aljoša Hancman

PCF Ocena

↗ Animacija, lepi zadetki, sezona 2001/2002
↙ Cel kup nerazumljivih napak in hroščev

VREDNO OGLEDA:
FIFA 2002, 87%
Svetovno prvenstvo na TV, 99%

"Zelo igralna simulacija nogometa, ki pa ji zmago preprečijo neumne napake razvijalcev."

77%

MONSTERS, INC. SCARE ISLAND

Disney Interactive www.disney.co.uk/DisneyInteractive

Od računalniško animiranih junakov do junakov animirane računalniške igre ...

Potrebuje PII-266, 32Mb, 3D card
Želi PII-333, 64Mb

Monsters Inc. je v ameriških kinematografih uplenil kar 63.5 milijonov dolarjev. V prvih treh dneh predvajanja. Ob takšnem navdušenju je očitno, da igra *Monsters Inc.* zelo togo sledi že omenjeni filmski mojstrovini in da fantje pri Disneyu niso tvegali kakšnih novih pristopov. Le znane zadeve torej. Trampolini? Tukaj so! Že skorajda neokusna barvitost in animiran slog? Seveda. 3D plščadna igra? Obkljukano! Dodajte še nekaj bistvenih reči iz filma/risanke, primešajte še like in njihove klišejske izjave in že imate skoraj polovico igre.

Tukaj torej kozmetične podrobnosti naredijo igro zabavno in prepoznavno. Tokrat boste, namesto lizik in čarobnih fižolčkov, nabirali flaškone polne Primordial Ooza (ah, ah). Različne količine "Ooza" prestrašijo različno obarvane "Nerve", majhne mehanične otroke, s katerimi je posejan Scare Island. Potrebnega bo kar nekaj hitrega udrihanja po tipkovnici, da jih bosta Mike in Sulley s svojim "Boogabooga" razsula (dobesedno). V nadaljevanju poskušajo *Monsters, Inc.* biti pisani in nam dajejo na izbiro igranje v vlogi Mika ali Sulleyja.

Simpatično je prav tako dejstvo, da se igra "odkriva" postopoma, skratka bolj ko napredujete, več novotarij je na voljo, med katerimi naj omenim še kratke arkadne igrice med stopnjami. Bizarno pa se zdi dejstvo, da lahko svojega junaka obračate le v korakih po 90 ° (si zamišljate – v platformski igri!). Če boste torej želeli hoditi v smeri, ki ni strogo pod tem kotom, boste morali obračati prosto kamero, dokler si zadeve tako ne nastavite. Tudi

Ubogi Mike preveri svoj nabiralnik vsak dan, saj čaka na zaposlitev v klasičnih računalniških arkadah.

Monsters, Inc. torej pesti nekaj klasičnih problemov z upravljanjem lika, česar smo v tovrstnih ploščadnih igrah sicer že vajeni.

Sama igra se razteza čez tri svetove, razdeljene na štiri regije. Medtem, ko se začeten svet (mesto) izkaže za mlačnega, sta puščavska in arktična svetova, ki sledita, zabavna za igranje in izdelana z domišljijo. *Monsters, Inc.* naj bi ponujal zabavo za vse, od sedmega leta naprej. In če ste na začetku te časovne lestvice, se nad igro ne boste pritoževali: je barvita, veliko se dogaja, povrhu pa vas zabavajo še vsi zvezdniški liki iz risanke. Vendar se bo vsakemu, ki je že kdaj posvetil nekaj časa kakšni podobni igri, vse skupaj zdelo pošastno znano in brez inspiracije.

PCF

PCFOcena

↗ Nezahtevna, zabavna ploščadna arkada
↙ Popolnoma nič novega

"Klasična zabava za otroke. Strašansko nenavdihnjena."

65%

WAR COMMANDER

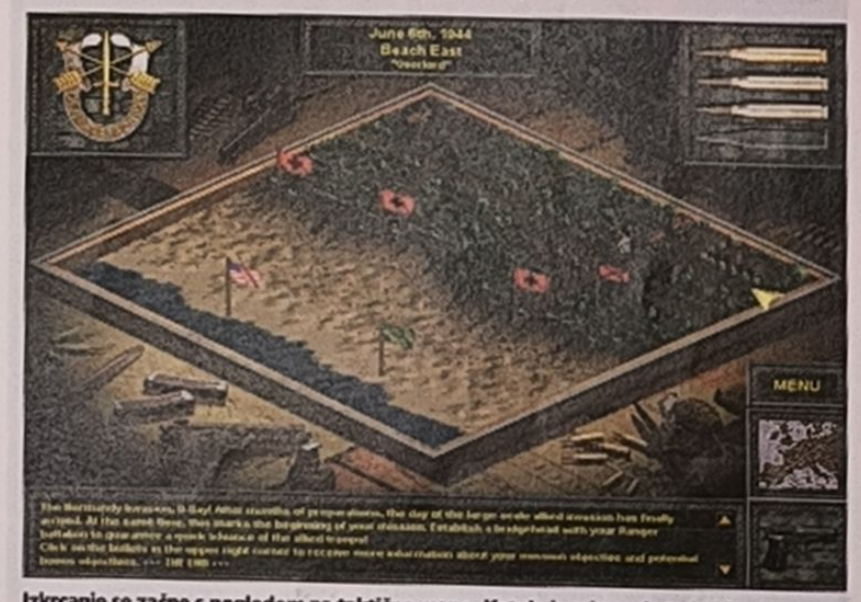
CDV www.cdv.de

Hoteli smo še en *Sudden Strike*. Dobili smo tole.

Piše se leto 1944 in invazija na Normandijo se je pričela. *War Commander* vsebuje dve standardni kampanji v načinu za enega igralca, ena se prične na vsem znanem obrežju Omaha, druga na manj znanem Utahu (tako so pač med zadnjo veliko vojno poimenovali strateške lokacije) in obe kampanji vsebujeta dvanajst glavnih misij, ki jih moramo opraviti za uspešen zaključek. Tri težavnostne stopnje se pojavijo predvsem zaradi tistih, ki so dovolj perverzni, da bodo celotno torturo preigravali še enkrat z rahlo izboljšano umetno inteligenco, ki pa tako šepa po vsej fronti. Skorajda ni bilo stopnje, ki je ne bi opravil z dobrim starim označevanjem vseh enot in jurišem na sovraga. Obljubljenega taktičnega mozganja je tu bolj malo, pojavlja pa se predvsem tam, kjer je sovražnikova obramba že smešno neprebojna. Sicer je tu pozitivna raznolikost enot, na voljo so nam letalski napadi in borili se boste lahko celo podnevi in ponoči, v dežju in nevihtah, v dobrem ali zlem, heh.

Žal pa *WC* (kar primerna kratica) ne predstavlja dostojnega naslednika iger, ki se v realnočasovnem okolju ukvarjajo s tematiko 2. sv. vojne. Preveč neprivlačnih grafičnih učinkov ne reši niti podpora visoki ločljivosti. Eksplozije, umiranja, dim, dež in drugi učinki so neprivlačni, modeli vojakov se ponašajo s premajhno dozo podrobnosti, pa tudi vmesnik je daleč od tega, da bi bil intuitiven.

Igra pa kljub vsem napakam vsebuje večigralski način. Podpora osmim igralcem naenkrat je skrajnje duhovita, za preizkus igre v tem načinu mi ni uspelo naplahtati niti enega t.i. prijatelja. Obljubljal sem jim krvave spopade z enajstimi različnimi igralnimi enotami, različnimi vozili in konstrukcijo nekaterih bojnih šotorov, pa ni pomagalo.



Izkrcanje se začne s pogledom na taktično mapo. Kot da ima kasneje to kakšno zvezo z dogajanjem.

Na koncu naj povem naslednje. Drugi bataljon rangerjev, ki ga skozi igro vodite po raznih bojiščih, je vajen vsega hudega. Mora biti, saj se skozi igro ne bi smelo biti lahko prebiti z uporabo največ štiridesetih enot. Gradnja bolnišnic, stražnih stolpov, garaž in glavnih štabov naj bo torej premišljena. Dvomim pa, da boste temu posvetili veliko svojega časa. Morda bo naslednjič bolje.

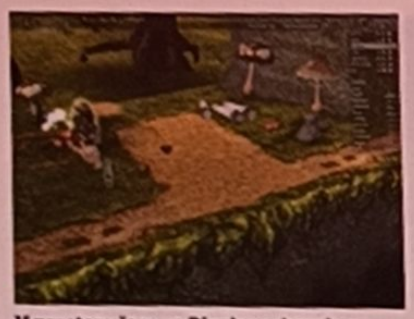
Tomaž Kotnik

PCFOcena

↗ Različne enote in akcijsko vzdušje
↙ Gora pomanjkljivosti, zaostala grafika

»Če jih je v 2. sv. umrlo toliko, naj umre še eden ...«

47%



V prostem času se Diggles zabavajo po svoje.

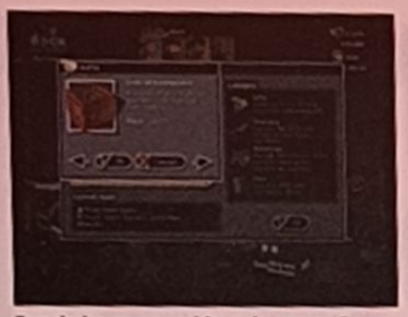
DIGGLES

Innonics www.diggles-game.com

Preživetje ni lahka zadeva. Še posebej, če ste na krajši strani življenjske tehtnice, kot je celoten klan palčkov v tej igri. Imenujejo se Diggles. Njihova misija je enostavna: rešiti skrivnost Fenrisa. Da jim to uspe, morajo skozi evolucijo; in to z vašo pomočjo. Gre za zabaven proces, sploh ko z zadovoljstvom opazujete vaše varovance pri napredovanju in množenju. S štirimi ogromnimi svetovi in več kot sto različnimi misijami so Diggles dovolj obsežni, da vas zaposlijo za leta. Ampak brez bojazni zasvojitve.

↗ Veliko misij in veliki svetovi
↙ Malce omejena

"Velik izziv, vendar ne za vsakogar." **64%**



Poprimite za pravo kitaro in zraven še zaslužite.

ROCK MANAGER

Mindscape www.rockmanager.net

Vsi bi radi bili v rock'n'roll bendu. Konec koncev gre za seks, droge in rokenrol. Kakšen pa je sploh resničen občutek te norosti? In kdo bo napolnil veliko dvorano Tivoli? Ali hipodrom? Ta "nebrzdana" simulacija vam omogoči, da vzamete v roke pravo rock skupino, upravljate z zvezdniki, posnamete album in spremljate lestvice. *Rock manager* je kot zvočna podlaga dobre komedije. Spočetka zabaven, potem pa hitro najde pot v prašna ozadja vaše zbirke.

↗ Mestoma zabavna in veliko dogajanja
↙ Zabava se (pre)hitro konča

"Ne ravno rock-'n'roll, a kratkoročno zabavna." **60%**

SOLARIS 1.0.4

Akaei Lasten **www.akaei.co.uk**

Še ena variacija na legendarni *R-Type* ...

Potrebuje PII, 32 Mb
Želi 64 Mb

Med misijami se bodo pojavljale risane vmesne sekvence. Niste navdušeni? Me ne preseneča.

Obstajajo trije razlogi za to, da nikoli ne smete biti nesrečni. Prvič, živi ste. Drugič, Mito Trefalt se več ne bo vrnil na televizijo. Tretjič, človeštvo ne bo nikoli padlo pod tiransko nogo nezemeljskih ras, kajti zunajzemeljska različica titana je očitno trdna kot WC papir.

Predmet analize: *Solaris 1.0.4*. V levem kotu ste vi. V desnem kotu pa 5,5 milijona nezemljanov. Pobiralci stav pobirajo vložke s kvoto 10:1, da bo oklep človeške ladje sploh malce načet. To je le ena izmed plejade v stran pomikajočih se strelskih iger in *Solaris* trdno stopa po njihovih stopinjah.

Če ste kdaj igrali kakšno igro te zvrsti, potem poznate *Solaris*. Pričnete s čisto osnovnim modelom ladje, s pokalico in rožnato kocko. In to je vaše plovilo, s katerim se po 11 stopnjah spopadate proti hordam aerodinamično neverjetnih nezemljanov in se poskušate izogibati scenografiji. Ironično, prav slednje ponuja največ izziva – ni vedno jasno, če je tisti hitro se približujoči asteroid dekoracija ali ovira. Sovražniki pa vas le redko prebudijo iz spanca in to celo v najbolj aktivnih področjih, čeprav se bo treba pri šefih dobro potruditi.

Zato pa *Solaris* od prežvečenih iger odstopa po orožjih. Ponuja nam le nekaj običajnih osumljencev in čeprav jih lahko malce nadgrajujete, obstoječih orožij ne izgubite, ko poberete nova, temveč lahko med njimi preklapljate. Celo na najmogočnejši stopnji škoda, ki jo povzročajo, ni pretirana, zato s staro vajo v slogu ultimativne nadgradnje ladje in simultanega igranja in kuhanja ne boste prišli daleč. Slabost pa je vidno pomanjkanje grafičnih dobrot in glasba, ki jo boste najverjetneje takoj izključili.

Solaris boste končali relativno hitro. Zato vam moramo takoj povedati, da tudi v tej skromni zvrsti *Solaris* caplja za *Space Tripperjem* in *Star Monkey*. Vendar pa svojo stvar opravlja dobro in še za prijazno ceno.

Richard Cobbett

PCFOcena

↗ Hitra, staринska vesoljska akcija
↙ Nič novega, izgleda arhaično

»Poceni, hitra zabava – nič več, nič manj.« **63%**

LASER SQUAD NEMESIS

Codo Games www.lasersquadnemesis.com

X-com, X-com, ti si moj *X-com* – in seveda me lahko igraš tudi kot online potezno strategijo.

Potrebuje PII-200, 64 Mb, 3D kartica, dostop do e-maila
Želi PII-400, 128 Mb, POP3 e-pošta

Omrežno igranje je navadna pocarija, če si lastite počasen klicni dostop – *Counter-Strike* trpi za lagom in spodobna igra *C&C* lahko traja več ur in vas stane lepo premoženje. Torej je igranje preko elektronske pošte odrešitev, še posebej če je tako dobro. Ne, poslušajte, pridite nazaj – ima puške in velikanske robote. In prijateljem lahko pošiljate nesramna sporočila.

Laser Squad Nemesis je delo razvijalcev briljantne strateške serije *X-Com* in v bistvu gre za enako igro (no, vsaj bojni del), le da poteka preko e-pošte. Svojim enotam izdajte ukaze – te lahko testirate preden enote pošljete v zanesljiv samomor – pritisnite **Enter** in počakajte, da vas sovražnik seseklja na kosce. Čeprav obe strani, Marinci in Machina, ne ponujajo obilja enot, pa kompleksne mape in ekscentrična orožarna vedno zagotavljata dovolj izziva.

Svet obupno potrebuje variacije *Laser Squada*, vendar tega še ni spoznal. Je družabna, je zasvojljiva in o svoji zmagi nad roboti boste še dolgo govorili in seveda do prijateljev razvili zamere, hujše kot med hladno vojno. Seveda le preko e-pošte in s simuliranimi jedrskimi napadi.

LSN je lahko presneto težaven, če se spopadate z zvitim nasprotnikom, vendar če plačate naročnino, lahko izzivate tudi ljudi, ki niso plačali ničesar, zato pričakujemo obilico izživljanja nad amaterji. Polletna naročnina 18 EUR vam omogoča dostop do popravkov in nadgradenj, če pa se boste povzpeli po ligaški lestvici, boste nagrajeni z dodatnimi mapami in enotami. Če ste resen igralec, potem 18 EUR ni veliko – je pa drago, če vam *Laser Squad Nemesis* ni pri srcu.

Alec Meer

Boste prepoteni Marinec, brneči Machina ali (pozneje) slinasti Spawn?

PCFOcena

↗ Omrežno igranje brez laga, zasvojljiva
↙ Pomanjkanje prežkusne različne predstavlja rizik

»Klasična strategija, le da prirejena za internet.«

83%

GHOST RECON DESERT SIEGE

Ubi Soft Red Storm Entertainment **www.ghostrecon.com**

Je Rusija premrzla? Duhovi se selijo v toplejše kraje.

Potrebuje PII-450, 128 Mb, 3D kartica s 16 Mb, *Ghost Recon*
Želi PIII-600, 256 Mb

Tile fantje iz *Ghost Recona* živijo res udobno življenje. Zdi se, kot da je od takrat, ko so na Uralu podkurili Rusom, minilo le pet minut, v bistvu pa je od takrat že celo leto in že smo v 2009. Vračajo se v obliki dodatka in tokrat so na poti v Afriko,

Nočni napad na strojnična gnezda? Spet je čas za ostrostrelstvo.

kjer bodo razbijali glave Eritrejcev in Etiopcev.

Čaka nas torej še ena seansa *Ghost Recona* z osmimi misijami, v katerih je situacija bolj vroča kot kadar koli. Vašim (menda) elitnim bojevnikom še vedno primanjkuje zdrave pameti, kar pomeni, da morate preklapljati med člani oddelka, če želite karkoli izpeljati, vendar je to sedaj že del izkušnje. V enem trenutku z varne razdalje z ostrostrelsko puško streljate na gverilce in ko opravite s predhodnico, vskočite v telo strojničarja in smrdljive upornike poškropite s svincem. Vse daje čudovit občutek tako dolgo, dokler istega z vami ne naredi nasprotnik.

Odklenete lahko nova orožja in specialiste in tako kot prej mora preživeti celoten oddelek, če želite, da statistike članov narastejo. Misije so po pričakovanju prijetno raznolike; napadi na baze, reševanje talcev ...

Vse skupaj izgleda lepo, čeprav afriška okolja ne prikazujejo lepot pogona kot so to počele misije v izvirniku – tukaj ni gozdov z zibajočimi drevesi. Vendar je to le manjša napaka; čeprav je kratek, je *Desert Siege* nujen nakup za ljubitelje izvirnika.

Jim McCauley

Tole je Shane Booth iz izvirnika, le da ima sedaj modno kaki uniformo. Lepo.

PCFOcena

↗ Osem novih in raznolikih misij
↙ Ostajajo slabosti UI iz izvirnika

»Lep dodatek za drugo najboljšo vojaško simulacijo.«

82%

Raje vidim, da se pretepata dve mački ...

TOM&JERRY IN FISTS OF FURRY

Ubi Soft www.ubisoft.com

Je še kaj bolj grotesknega kot uničiti legendo ene najslovitejših risanih serij našega časa? Avtorjem najnovejše igre *Tom&Jerry* je to uspelo. Prepričali so me, da na svetu obstajajo še slabše stvari, kot so teroristični napadi in vlada slovenske države.
Tom, Jerry, pes Spike, njegov pasji sin ter patetična raca se lahko med sabo spopadejo v nespodobno izdelanih 3D okoljih, pri uveljavljanju svoje volje pa uporabljajo kuhinjske ali vrtne pripomočke. Neigralno in neizvirno.

Tomaž Kotnik

↗ Tom in Jerry
↙ Vse ostalo

"Bedarija z veliko začetnico." **11%**

Ali bodo vaši kolesarji ubogali ukaze?

CYCLING MANAGER

Singularity
www.cycling.manager.com

Cycling Manager je prišel in ni nas vrglo po tleh. Predstavljajte si igro, kjer je vse, kar morate početi, skrb za vašo izbrano ekipo kolesarjev skozi tekmovalno sezono. Kolesarski urnik je prepoln in potrebno bo preštudirati vse, od strategije kolesarske dirke do obnašanja kolesarjev. Zagrizeni kolesarji bodo navdušeni nad to igro – vsi ostali pa bodo dobesedno umirali od dolgčasa in upali na kakšen dopinški škandal za morebitno poživitev igre.

↗ Realistična in polna podrobnosti
↙ Večini nezanimiva tematika

"Dolgočasna in nerazburljiva?" **44%**

Konzolo sestavljajo delujoči števci, čeprav niso tako privlačni kot v *CFS2* ali *FS2002*.

WARBIRDS EXTREME

Abacus www.abacuspub.com

Zavladajte nebu z najboljšimi ameriškimi jeklenimi ptiči.

Potrebuje *FS2002* ali *CFS2*
Želi PII-300, 64 Mb, 3D kartica z 8 Mb

Zamislite si napovedovalca na kanalu Discovery ali Animal Planet, kako leži na polju, ko vsi pošteni ljudje še spijo, in kuka skozi daljnogled. »Ooh, ooh, ga vidite? Tamle, pravkar se vzpenja nad vrh hriba! Le poglejte ta krila. Leti proti nam, čakajte malo, nekaj je odvrgel ...« Tako se konča marsikatero poglavje v seriji slovitih naravoslovnih oddaj.

Vendar tokrat govorimo o drugačnih pticah, ki imajo prav tako fanatične oboževalce. Ameriške zračne sile si lastijo nekaj najbolj karizmatičnih letal v zgodovini in zahvaljujoč fantom pri Abacusu, lahko z njimi poletite v *Microsoft Flight Sim 2002* ali *Combat Flight Sim 2*. Dodatni paket sestavljajo A-10 Warthog, B-2 Spirit, F-15 Eagle in F-18 Hornet, z njimi pa lahko polepšate *Flight Sim* oziroma posodobite vojne ptice v *CFS2*.

V dodatku je več variacij F-15 in F-18, z različnimi barvnimi shemami, preden pa zares poletite, lahko sedete v trenažno letalo, če želite, pa lahko vključite še kopilota. Vsako letalo je oblikovano do zadnje podrobnosti in priročnik pokriva vse teme, kjer se boste informirali o razlikah med letali. Medtem ko je B-2 fly-by-wire trdnjava, primerna le za križarjenje v višavah, je A-10 primeren za nizko letenje in napade na sovražnikove oklepljene tarče. Uporabite FF palico in občutili boste razliko – vsako letalo ima unikatne letalske karakteristike.

Stopnja podrobnosti letal je tako dobra kot pri Microsoftovem izdelku.

Warbirds Extreme ne vključuje le letal, temveč tudi nadgrajeno scenografijo za letalsko bazo Diego Garcia. Čeprav gre le za hangar in nekaj parkiranih letal, pa pripomore k avtentičnosti.

Čeprav se štiri dodatna letala ne slišijo prav veliko, pa količina podrobnosti pomeni, da je letenje v vsakem letalu pravi užitek z individualnimi izzivi.

Mike Abollins

PCFOcena

↗ Dobra izbira letal, letalski modeli
↙ Le štiri letala, nobenih misij

»Pološčen dodatek za Microsoftove simulatorje.« **77%**

Grafika in modeli ladij so na visoki ravni.

TACHYON: THE FRINGE

4.000 SIT NovaLogic

Dolgo izgubljena simulacija frizerstva: vašim strankam morate prizadejati čim večjo izgubo las. Ali pa gre za vesoljsko bojno igro v slogu *Elite* (brez trgovanja), z glasom Bruca »Evil Dead« Campbella in kopico zares ogromnih ladij. No, nekdo naj že naredi frizersko igro, medtem pa se bomo mi zabavali s to uspelo mešanico.

↗ Nelinearna, Bruce Campbell
↙ Bum bum, strel strel in tako naprej

»Lepa vesoljska strelska igra za deževne dneve.« **79%**

Dum, dum, dum, dum...

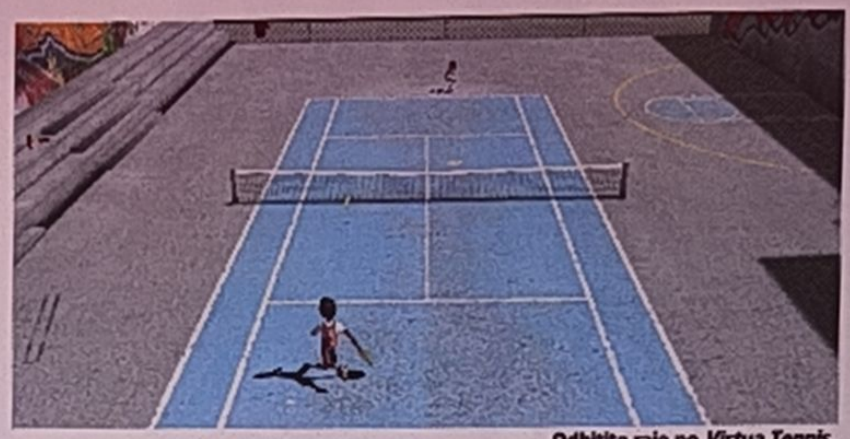
COMANCHE 3

4.000 SIT NovaLogic

Comanche 4 **se je** lani končno znebil voksleske grafike, vendar je številka tri lep dokazni material NovaLogicove črne magije.Kot običajno, bo tipka za strel močno obremenjena, vendar si nikakor ne moremo zamisliti boljšega načina za razstreljevanje z velikim oklepljenim helikopterjem. Pozabite na grafiko in se odpravite v vojno.

↗ Realistična fizika, dober zvok
↙ Voksli

»Kljub grafiki je boljša od nadaljevanja.« **80%**



Odhitite raje po *Virtua Tennis*.

STREET TENNIS

Mindscape www.learning.co.uk

Če obstajajo igre, ob katerih lahko človek preždi celo noč, potem mora biti tudi nekaj takšnih, ob katerih celo najmanj zahtevni igralci ne zdržijo več kot pol ure. *Street Tennis* je ena izmed njih. Ulični tenis? Najprej sem sklepal, da gre za slabo šalo, ampak če so ljudje sposobni narediti zabavno igro na temo padajočih oglatih likov, potem je edino pošteno, da dam priložnost tudi tej ideji. Napaka! *Street Tennis* smrdi tako visoko, da je zmožen klestiti letala z neba. Vsebuje vsega skupaj pet različnih igralcev, štiri igrišča in nič, nula, zero, turnirjev. Pač zaigrate set ali dva, dobite obvestilo, da ste izgubili in padete nazaj na začetni zaslon. Uau.

Namesto zaključka naj povem le tole: videl sem ohranjevalnike zaslona, ki premorejo več igralnosti kot tale ... kakec.

↗ Lahko se odločite, da igre ne boste kupili
↙ Ulični tenis??? Dajte no.

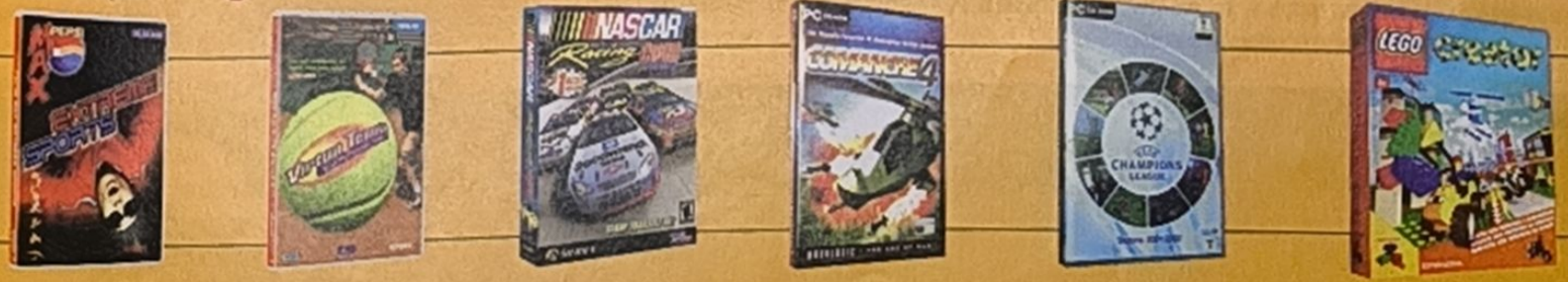
"Neumna ideja + gnila izvedba = slaba ocena." **16%**

giga sport

Velika izbira iger za računalnik in PlayStation. Vse najnovejše uspešnice in cenejše izdaje:

PC CD-ROM IGRE:

- Extreme Sports
- Virtua Tennis
- Nascar Racing 2002
- Comanche 4
- UEFA Champions League 01/02
- LEGO Creator SLO



ThrustMaster igralni pripomočki:

- VOLAN Ferrari 360 Modena Racing
- IGRALNA BLAZINA Digital 2 GamePad

PLAYSTATION IGRE:

Giga Sport Ljubljana
Šmartinska 152
Telefon: 01/54-14-332

Giga Sport Maribor
Industrijska ul. 5
Telefon: 02/250-60-60

Giga Sport Celje
Dečkova cesta 41
Telefon: 03/428-60-70

POPOLNA ZAŠČITA RAČUNALNIKA

Lastniki računalnikov so vedno v nevarnosti. Spoznajte sovražnika in napolnite vreče s peskom, preden bo prepozno.

Svet je poln zlobnežev. Ljudi, ki vas želijo okrasti in vreči vaše kontaktne leče v obcestni jarek. Nekateri to počno zaradi denarja, drugi zaradi zabave, spet tretji pa zato, ker lahko. Naj vas džungla ne moti, kajti tam zunaj je kot v Dantejevem *Peklu*.

Zadnji kozarec piva

Ljudje so seveda vedno bili takšni, vendar zaradi računalnika vedno hitreje naletite nanje. Odprite kakšno nedolžno izgledajoče e-pismo in spore najnovejše izpeljanke antraksa bodo priplahutale v vaše nosnice. Nekomu v klepetalnici polijte kiber-pivo in nenadoma bo nek asocialen uradnik z one strani luže posvetil življenje maščevanju.

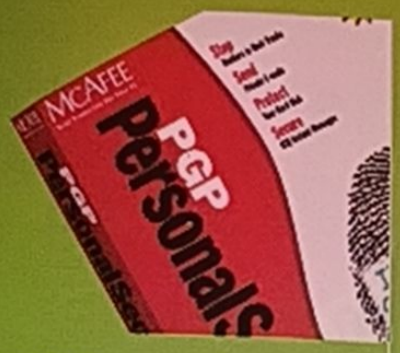
Vendar pa samo zato ker niste delikvent, še ne pomeni, da morate biti žrtev. Vaš PC je kot Batmobil: zložite streho, ko se v lepem vremenu vozite skozi prijetne soseske, vendar pa s samo enim pritiskom na gumb naložite oklep, ki vas bo zaščitil pred vsem, od Melisse do CIE.

Kaj je to? Ne veste kje je to čudežno stikalo? Berite in se poučite ... **PCF**

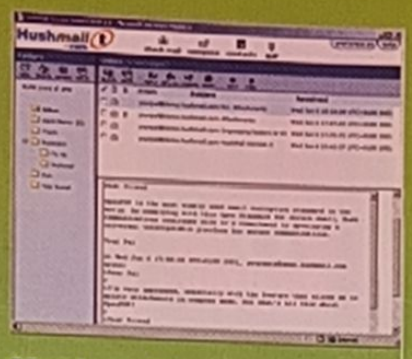
>>V klepetalnici nekomu polijte njegovo kiber-pivo in že bo svoje življenje posvetil maščevanju.

NAJHITREJŠA KURA NA SPLETU, ...

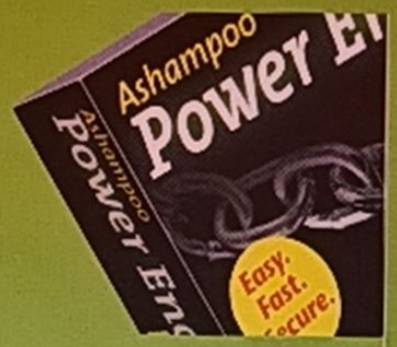
WWW.MATKURJA.COM



PGP Personal Security
7.500 SIT
www.mcafee.com
> PGP je najbolj priljubljen enkripcijski paket vseh časov. McAfeejeva različica vsebuje mogočno 128-bitno zaščito, samodejno kodiranje e-pošte in integracijo z ICQ.



Hushmail
Brezplačen
www.hushmail.com
> Hushmail je praktično Hotmail za ljudi, ki nekaj skrivajo – ta brezplačna spletna storitev zakodira vašo celotno e-pošto in to s pomočjo mogočnih algoritmov OpenPGP.



Power Encryption
11.000 SIT
www.ashampoo.com
> Ta izdelek integrira mogočno 448-bitno kodiranje neposredno v Raziskovalca. Vse skupaj je podprto z aplikacijo, ki datoteke spakira v samodejno dekodirane datoteke.

Disklock
27.000 SIT
www.portable.co.uk
> Ko napravico povežete z USB vrati in vnesete PIN, boste odkrili skrito mapo. Kar koli skopirate vanjo, se samodejno zakodira in je vidno le, ko je pogon v delovanju.

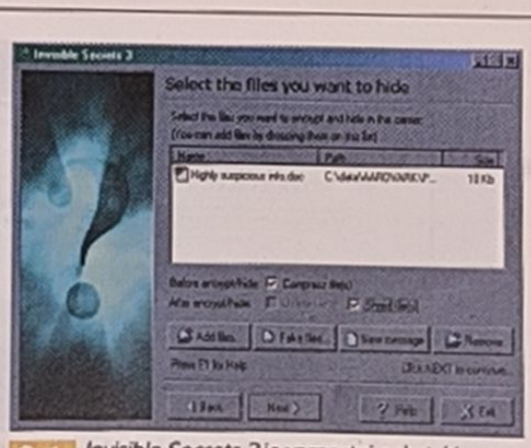
>> KODIRANJE
Je5#dlkfjg dkluer0pv t5ol4l 4-9gfl4. Kot da bi vam morali povedati.

Kodiranje je za teroriste in pedofile, kajne? Zakaj pa potem našo običajno pošto vlagamo v varne ovojnice? E-sporočilo je še bolj javno od razglednice, saj ga lahko prestreže kdor koli. In tega se ne lotevajo le hekerji. Poročilo EU pravi, da je skupni angleško-ameriški projekt Echelon, ki naj bi prestrezal vsako e-pismo običajnih smrtnikov in o katerega obstoju se je dolgo šušljalo, zares deloval. V poročilu nam priporočajo, da vsa sporočila zakodiramo, pa če se pišemo Bin Laden ali ne.

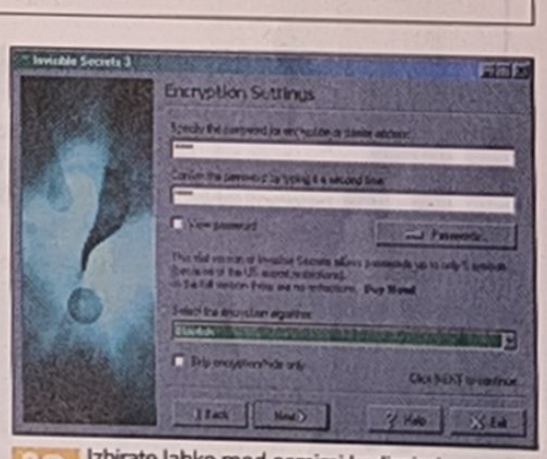
Ste gospodar ključev?

Obstajata dve vrsti kodiranja. Kriptografija s privatnimi ključi je hitra, vendar potrebujete varno povezavo, da ključ, s katerim lahko prebere sporočilo, pošljete prejemniku. Pri sistemu javnih ključev ima vsaka oseba dva ključa – z enim kodirajo sporočila naslovljena nanje, z drugim pa jih odkodirajo. Ključa ni treba pošiljati nikomur, zato ga tudi nihče ne more prestreči. Pentium II 450 MHz bi 1024-biten ključ dekodiral 46 milijonov let.

>>Skupni angleško-ameriški projekt Echelon, ki prestreza e-sporočila, je res deloval

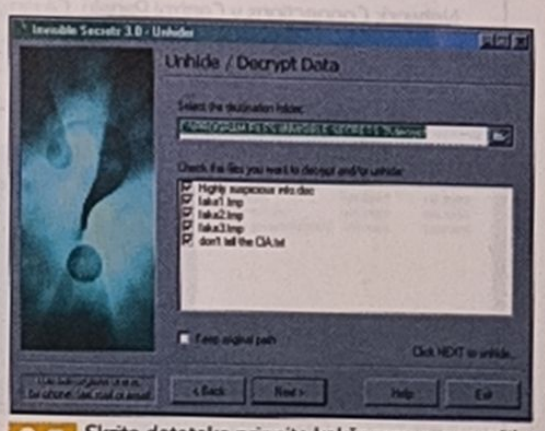


01 *Invisible Secrets 3* je varnostni paket, ki datoteke najprej zakodira, nato pa jih skrije znotraj druge datoteke in uniči vse dokaze. Iz našega ploščka si namestite 30-dnevno preizkusno različico in zadevo preverite.



02 Izbirate lahko med osmimi kodirnimi algoritmi, katerih dolžina sega od 128 do 1024 bitov. Preden podatke zakodirate, jih lahko še stisnete, kar je dobra zamisel, kajti zakodiranih datotek ni mogoče odkompresirati.

03 Kot prenašalca za vašo skrito datoteko lahko izberete datoteko JPEG, PNG, BMP, HTML ali WAV. Končni rezultat se praktično ne razlikuje od izvirnega nosilca, vendar le, če ne poskušate skriti preveč podatkov.



04 Skrito datoteko pripnite kakšnemu e-sporočilu ali pa ga dajte na spletno stran, skupaj s kopico nedolžnih datotek. Tudi prejemnik potrebuje *Invisible Secrets* oziroma brezplačen pregledovalnik (**www.neobytesolutions.com**) – in pa seveda geslo.

Norton Personal Firewall 2002
11.000 SIT
www.symantec.com

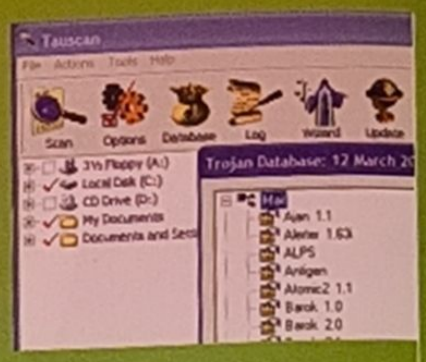
> »Naj hekerji ostanejo na hladnem, podatki pa na varnem.« Ta program nudi zaščito, ki hekerjem preprečuje iskanje ranljivosti v vašem sistemu.

ZoneAlarm
Brezplačen
www.zonelabs.com

> Sprva je ta požarni zid nadležen, saj vas sprašuje, katerim datotekam boste dovolili, da dostopajo do interneta. Kmalu pa se nauči folklore vašega sistema in tiho ščiti vaš PC.

Redhand 7
15.000 SIT
www.redhand.com

> Ne prenesete misli, da kdo uporablja vaš PC, ko vas ni ob njem? Ta program beleži vse, kar ljudje počnejo na vašem računalniku. Naloži se skupaj z *Okni* in v sistemu skrije kodiran dnevnik.



Tauscan
8.000 SIT
www.agnitum.com/products/tauscan

> Ta pogon zmore prepoznati vse vrste "stranskih vhodov" (back door), ki bi lahko ogrožali vaš sistem.

>> HEKANJE
Premagajte l33to v njihovi igri.

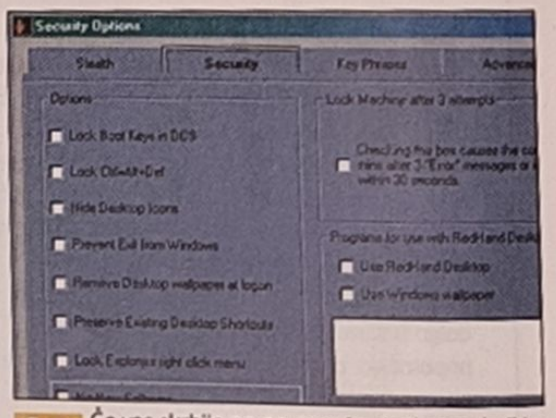
Kadar ste na internetu, ste povezani z več milijoni računalnikov. Žal to pomeni, da so tudi vsi ti računalniki povezani z vami. Z nekaj brezplačnimi programi lahko vsak mulc v trenutku pregleda množico IP naslovov in najde vašega. Nato lahko išče neuporabljena vrata (navidezne komunikacijske kanale med vašim PC-jem in internetom) in vašemu računalniku pošilja zlonamerno kodo.

Z ognjem in mečem!

Da to preprečite, potrebujete požarni zid (firewall). Ti delujejo tako, da zavrnejo vse prispele pakete, ki niso del odgovora na ukaz vašega računalnika. Požarni zid, ki je integriran v *Windows XP*, je tej nalogi popolnoma kos, zato ga omogočite v Network Connections v Control Panelu. Če nimate *Windows XP*, potem si nabavite *ZoneAlarm*. Če več PC-jev preko LAN omrežja dostopa do modema, potem naj bo požarni zid nameščen le na računalniku z modemom.

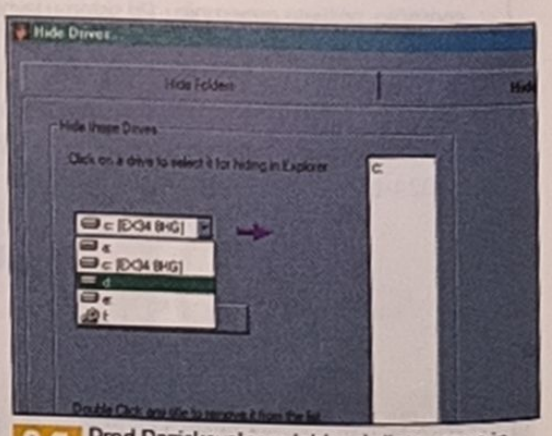
>> Vsak mulc lahko pregleda množico IP-jev in odkrije vašega.

01 *RedHand* preglejuje in nadzoruje dostop do vašega računalnika ko ste odsotni. Po želji si lahko pribeleži vsak pritisk tipke in odprto aplikacijo in beleži čas uporabe. Lahko celo dela posnetke zaslona.

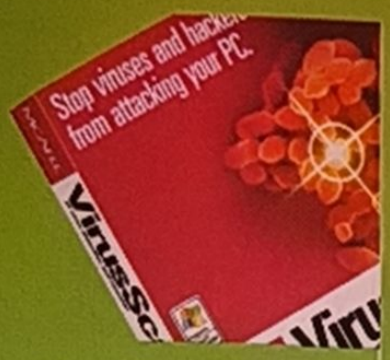


02 Če vas skrbijo ne povsem izurjeni uporabniki v vaši družini, potem lahko onemogočite vse od ozadja pa do sekvence [Ctrl] + [Alt] + [Del]. Preprečite lahko tudi nameščanje novega programja.

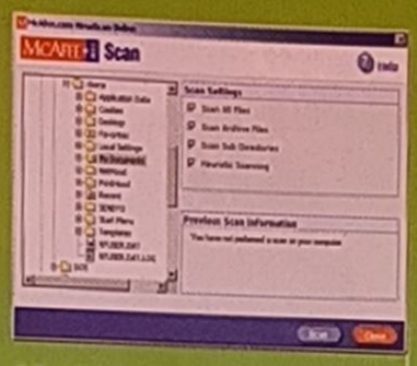
03 Vsi *RedHandovi* dnevniki so kodirani in skriti. Za ogled potrebujete geslo. Če vas skrbi, da bi vas kdo opazoval pri tipkanju gesla, lahko ustvarite disketo s ključem, ki jo bo *RedHand* samodejno prebral.



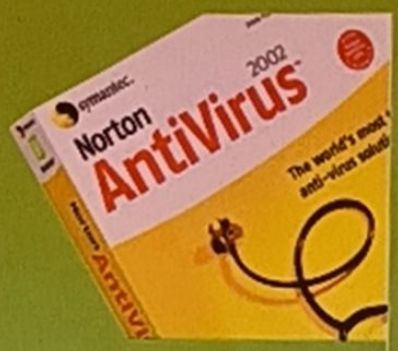
04 Pred Raziskovalcem lahko skrijete mape in celotne diske. Nastavite lahko določeno področje, namenjeno javnim dokumentom, medtem ko sistemske datoteke in svoje podatke skrijete pred radovedneži in nerodneži.



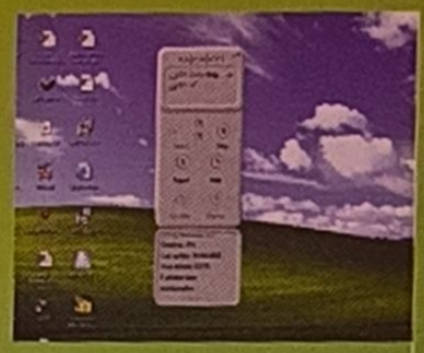
McAfee VirusScan
9.000 SIT
www.mcafee.com
> Preglejuje e-pošto in datoteke z interneta preden jih odprete in vas ščiti pred uničevalnimi ActiveX in Java apleti. Ko ste online, samodejno posodobi definicije virusov.



McAfee.com
8.000 SIT na leto
www.mcafee.com
> Ta majhen programček za brskalnik na vašem računalniku išče viruse, ko ste na internetu. Sicer ne preglejuje e-pošte in datotek, ko vi to želite, vendar je popoln za občasne preglede.



Norton Antivirus
15.000 SIT
www.symantec.com
> *Norton* je tako dober zato, ker je tako neviden. Vse okužene datoteke samodejno popravi. Ne preglejuje le pošte, ki jo prejemate, temveč tudi tisto ki jo pošiljate.



Kaspersky Anti-Virus
22.000 SIT
www.kaspersky.com
> Ta program je namenjen poslovnežem, gre pa za zmogljivo aplikacijo in vsebuje analizatorje obnašanja sistema, ki odkrijejo virus, še preden ta udari.

>> ANTI-VIRUS

Nekaterih ljubezenskih pisem ne želite prejeti.

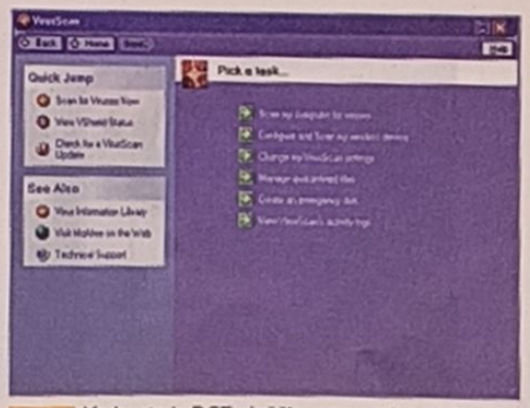
Online posodobitve so pri današnjih komercialnih AV programih običajne, vendar v Okna takšno orodje še vedno ni vgrajeno. Predstavniki Microsofta so nam povedali, da »Microsoft ne izdeluje lastne protivirusne rešitve, saj bi jo morali licencirati od že uveljavljenega izdelovalca – kar bi zvišalo ceno paketa.«

Zamašite luknjo

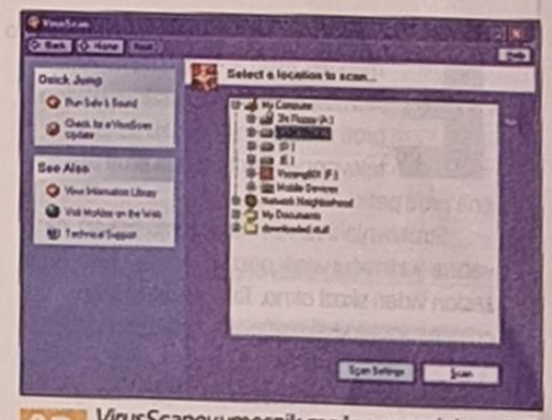
»Večina organizacij ima tako ali tako lastna standardizirana orodja in želimo, da izberejo izdelek, ki popolnoma ustreza njihovim potrebam.« Z drugimi besedami, zaenkrat še niso utegnili požreti kakšnega izdelovalca AV rešitev.

V praksi pa ima takšno stanje nekaj prednosti. Ko bo Microsoft poskrbel za brezplačno AV zaščito (in nekoč bo), potem bodo ostali izdelovalci crknili in pomemben element tekmovalnosti bo izgubljen. Sicer oglaševalske agencije pretirano poudarjajo nevarnost virusne zalege, vendar to vsaj pomeni, da so luknje v sistemih hitro odkrite in zamašene.

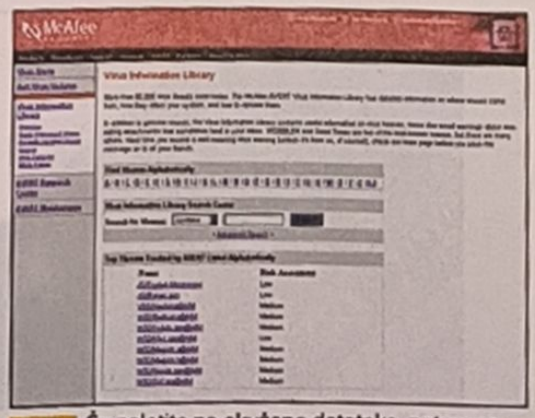
>> Ko bo Microsoft poskrbel za brezplačno AV zaščito, potem bodo ostali proizvajalci crknili.



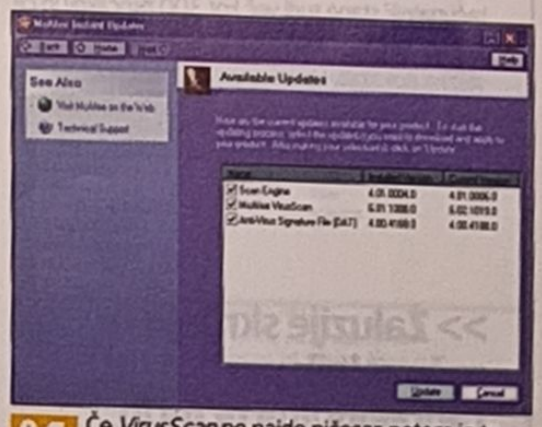
01 Ko boste iz PCF ploščka namestili preizkusno različico *VirusScana*, vas bo povprašal, ali želite ustvariti zagonsko disketo. Naredite jo in zaščitite pred pisanjem. Ta disketa je zaščitena pred virusi in predstavlja varen način za zagon.



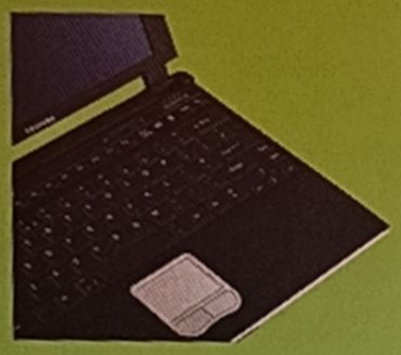
02 *VirusScanov* vmesnik močno spominja na XP in z njim lahko počnete kopico zanimivih stvari, vendar boste največkrat iskali viruse (zato tudi takšno ime). Vsaj enkrat na teden preiščite trdi disk in vedno preden ustvarjate varnostne kopije podatkov.



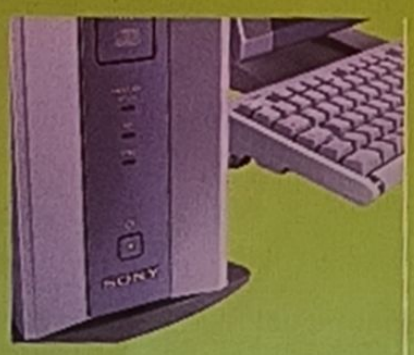
03 Če naletite na okuženo datoteko, potem se odpravite na internetno knjižnico virusov. Tako boste dobili potrditev svojih najhujših nočnih mor, vendar boste tudi izvedeli, kako jih odpraviti.



04 Če *VirusScan* ne najde ničesar, potem je to lahko zato, ker ste okuženi s prenovim virusom. Temu se izognete tako, da pred iskanjem posodobite definicije virusov. Tudi pogon za iskanje se lahko samodejno nadgrajuje.

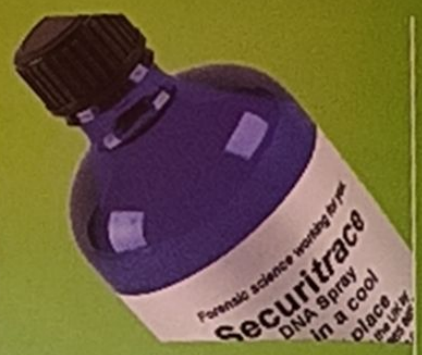


Prenosnik
15.000 SIT
www.pcguardian.co.uk
> Če imate prenosnik, potem se na njegovem zadku nahaja nekaj čudnih vrat. Nanje lahko namestite varnostne naprave in verige, ki napravo varujejo pred krajo.



Namizni računalnik
11.000 SIT
www.pcguardian.co.uk
> Verigo lahko namestite tudi skozi reže na zadnji strani namiznega PC-ja. PC Guardianov varnostni kabel spojite s fiksnim predmetom, da vam ga ne ukradejo (računalnika namreč).

Notebook Alarm
9.000 SIT
www.securitrac.co.uk
> Ko potujete s prenosnikom, ste ranljivi. A če pustite ta oddajnik v torbi, bo sprejemnik v obliki obeska za ključe piskal, če se ločite od računalnika.



DNA sprej
17.000 SIT
www.securitrac.co.uk
> To pametno vodico nanesite na PC in pod UV svetlobo boste lahko razbrali sledove. Sestavine raztopine so unikatne za vsak PC, zato ga lahko strokovnjaki izsledijo.

>> TATOVI V ZAPOR!
Če ni pritrjen, ga bo nekdo ukradel.

Evropski urad za statistiko pravi, da je bilo med leti 1994 in 2000 razmerje vlomov, povezanih z računalniki, ena proti sedem, medtem ko so tatvine televizorjev padle iz ena proti osem na ena proti pet.

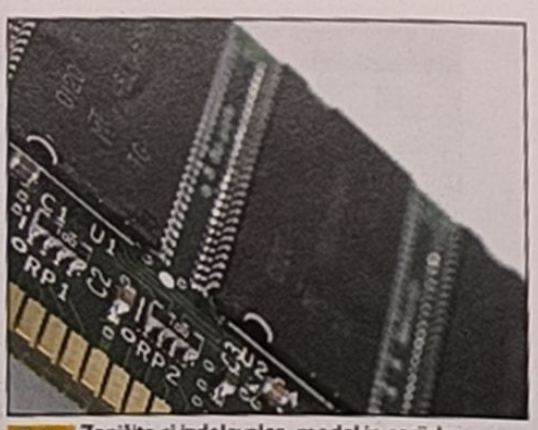
Strokovnjaki za varnost v domu pravijo, da večina ljudi računalnik postavi na mizo tako, da je zaslon viden skozi okno. Tako se tatovi lažje odločijo, katero hišo oropati, pa še sobo hitro najdejo. Žaluzije skrijejo računalnik pred radovedneži in obenem preprečujejo škodljiv odsev.

Darovalec organov
Nikar ne mislite, da zavarovanje predmetov v stanovanji pokrije tatvino računalnika. Dober računalnik stane tudi več kot 300 tisočakov in če nimate vseh računov, potem boste cenzorjem le stežka dokazali, koliko je bil vaš mlinček vreden. Ločen vnos vrednosti računalnika na varnostno polico je veliko boljša izbira.

>> Žaluzije skrijejo računalnik pred radovednimi očmi in preprečujejo škodljiv odsev.

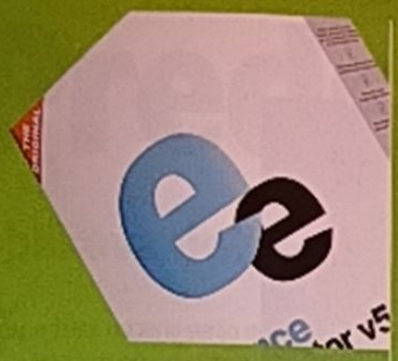
01 Najbolj očiten način za zavarovanje računalnika je, da ga priklenete na nek fiksen predmet. Na ohišje prilepite kovinski tečaj in še enega na mizo, nato pa skozi napeljite trdno verigo.

02 Komponente znotraj PC-ja so običajno vredne več od sistema, saj jih je laže preprodati. Na zadnjo stran ohišja prilepite tečaje in namestite ključavnico, ki bo vaš pomnilnik varovala pred nepovabljenimi osebami.



03 Zapišite si izdelovalca, model in serijsko številko računalnika. Nato odprite ohišje in storite enako za vsako komponento. Nikar ne izpustite tipkovnice in zaslona. Brez tega boste stežka dokazali lastništvo računalnika.

04 Na vidno mesto na računalniku in zaslonu zapišite svoj naslov. Z nevidnim ultra-vijoličnim pisalom zapišite naslov še ob serijsko številko na zadnjem delu računalnika. Tudi ime particij spremenite v kak del svojega naslova.



Evidence Eliminator
39.000 SIT
www.evidence-eliminator.com

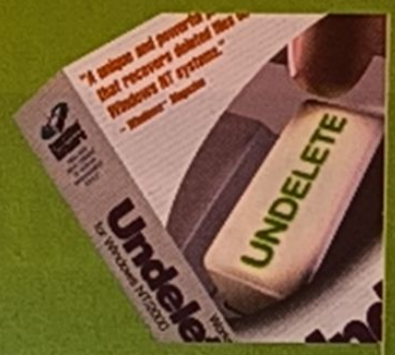
> *Evidence Eliminator* je znan po agresivni marketinški kampanji in popolnoma uniči vse, na kar bi radi pozabili – in trajno zbriše vse dokaze.

Norton CleanSweep
11.000 SIT
www.symantec.com

> Njegov namen je očistiti vaš računalnik nepotrebnih datotek, vendar ne počne nič impresivnega. Preprosto odstrani neželene datoteke in "očisti vaš sistem". Toliko.

McAfee QuickClean
www.mcafee.com

> Čeprav briše datoteke, pa ne gre za nujno aplikacijo. Podobno kot *CleanSwep* pospravi izgubljene dele programov in pomaga pri odstranitvi neželenih programov. Zeh.



UnDelete 2.0
14.000 SIT
www.execsoft.co.uk

> Ste izbrisali nekaj česar ne bi smeli? *UnDelete* odkrije vse datoteke v Košu in temnih delih trdega diska. Če jih seveda niste poprej sesuli z *Evidence Eliminatorjem*.

>> BRISANJE DATOTEK

Ste prepričani (Da/Ne)?

Kaj ste storili s svojim prejšnjim računalnikom? Ste ga prodali, podarili ali preprosto vrgli stran? Kakor koli ste se ga že znebili, podatki na vašem trdem disku najverjetneje niso uničeni. Formatiranje diska ne more popolnoma skriti pomembnih informacij, kot so recimo bančna stanja.

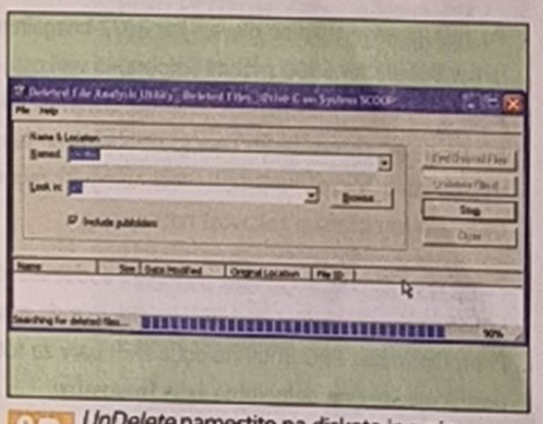
Očistite trdi disk

Podjetja, ki se profesionalno ukvarjajo z uničevanjem podatkov, fizično odprejo ohišje diska in sežgejo ploščo, vendar se ne rabite posluževati takšnih brutalnih metod. Program za uničevanje podatkov sektorje na disku preprosto prepiše z nedolžnimi biti.

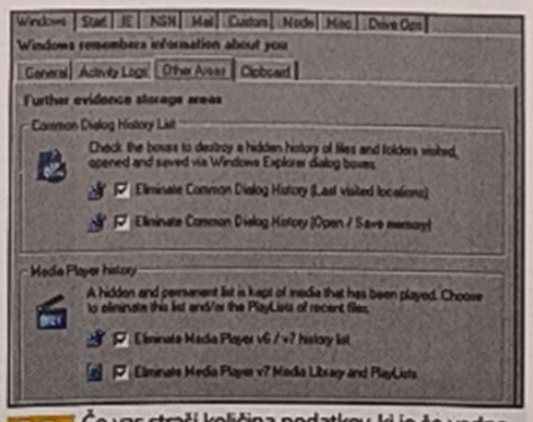
Če računalnik pustite na servisu, potem razmislite o popolni varnostni kopiji particij in brisanju vseh podatkov na trdem disku. Nikoli ne veste, kdo ima dostop do računalnikov, ko je konec uradnih ur ...

>> Formatiranje diska ne more popolnoma skriti pomembnih podatkov.

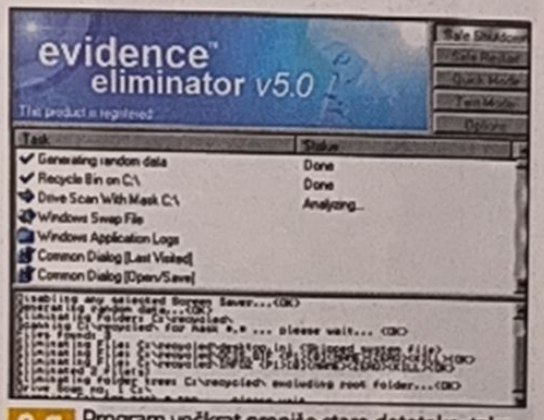
01 Potem ko ste izbrisali nekaj, kar potrebujete, morate preprečiti da bi bili podatki prepisani. Prenehajte uporabljati računalnik in zaprite vsa okna. Namestite program za oživljanje podatkov, kot je *UnDelete* – snemite ga z **www.execsoft.co.uk**.



02 *UnDelete* namestite na disketo in z njo ponovno zaženite računalnik. Preizkusna različica prikaže, katere podatke lahko oživite – lahko da boste nad vsebino popolnoma presenečeni. Za oživljanje morate program registrirati.



03 Če vas straši količina podatkov, ki je še vedno na disku, pa ne bi smela biti, potem si privoščite zdravilo proti paranoji – recimo *Evidence Eliminatorja*.



04 Program večkrat prepiše stare datoteke, tako da jih nikoli ne bo mogoče obnoviti. Menda mu niso kos niti izkušeni policijski strokovnjaki.

Ali lahko pri največji hitrosti pričakujem popolnost?

TISKALNIK BUBBLE JET S900

Večja hitrost praviloma pomeni slabšo kakovost in odločanje za ta ali oni barvni tiskalnik je doslej največkrat pomenilo, da se je treba odreči ali kakovosti ali hitrosti. Toda z novim Canonovim tiskalnikom Bubble Jet S900 imate lahko oboje.

Po zaslugi nove tiskalne glave s kar 3072 brizgalnimi šobami lahko Bubble Jet S900 natisne fotografijo velikosti A4 s 1200 pikami na palec v približno eni minuti. Ločljivost 2400 x 1200 pik na palec, sistem šestih barv in izpopolnjena tehnologija mikrokapljic (MicroFine Droplet Technology™) zagotavljajo osupljivo fotografsko kakovost natisnjenega.

Poleg tega Bubble Jet S900 z različnimi dodatnimi zmogljivostmi, kot so ločene kartuše z barvili, hitro tiskanje do roba, PhotoOptimizer PRO in tehnologija živih barv za fototisk, uresničuje številne dolgoletne želje fotografov.

Pomislite, kaj vse bi radi dosegli.

Česar koli se domislite, lahko uresničite s Canonom.

www.canon.si

Exif Print SINGLE INK

*Na voljo na www.canon.si. Samo za PC.

you can

Canon

Canon Adria, d.o.o., p. p. 581, 1521 Ljubljana

Predstavite se NA DISKU

Oblikovanje Z *eZediaMX2* ustvarite presunljive večpredstavnostne predstavitve.

Če želite ustvariti serijo diapozitivov, interaktivni učni sistem ali CD predstavitev, lahko izbirate med presunljivo paleto izdelkov za večpredstavnostne stvaritve. Vendar je Microsoftov *PowerPoint* zanimiv kot postan riž, medtem ko je *Macromedia Director* tako drag, da boste za nakup le-tega morali vzeti dolgoročno bančno posojilo. *eZediaMX2* pokriva vse temelje – je dovolj zmogljiva za napredne uporabnike in začetniki se je bodo zlahka priučili, zato boste hitro začeli s preprostim projektom ali pa celo s čim bolj dodelanim. Še več, program se nahaja na tokratnih diskih, s čimer smo vam prihranili lepih 60 tisočakov.

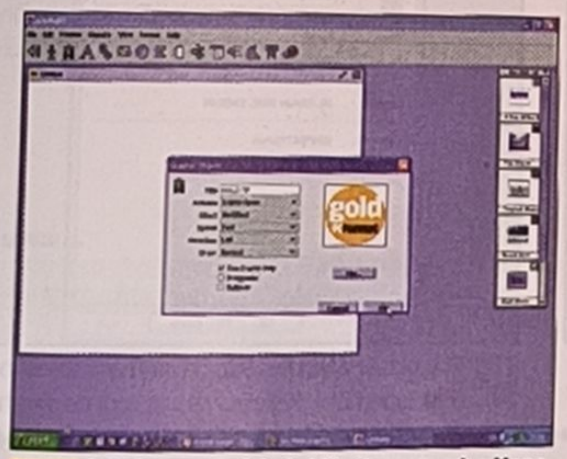
Večina dela v *eZediaMX2* temelji na sistemu povleci-in-spusti – preprosto sestavite zbirko elementov, ki jih želite uporabiti (modul Object Well), nato pa jih spustite na potrebna mesta. Na podoben način spreminjate lastnosti predmetov in nanašate učinke. Tako lahko na sliko preprosto nanesete učinek, ki se bo aktiviral ob kliku, vendar lahko dogodek sprožite tudi tako, da dodate gumb. Gumbu določite funkcijo sprožilca preprosto tako, da ga povežete z objektom.

Preden lahko pričnete uporabljati *eZediaMX2*, morate dobiti registracijsko kodo. Ko je namestitev končana, boste preusmerjeni na stran za registracijo. Če se to ne zgodi samodejno ali želite program registrirati kasneje, se z brskalnikom odpravite **www.ezedia.com/pcformat**. Ko boste vnesli vse potrebne podatke, boste po e-pošti prejeli registracijsko kodo. **PCF**

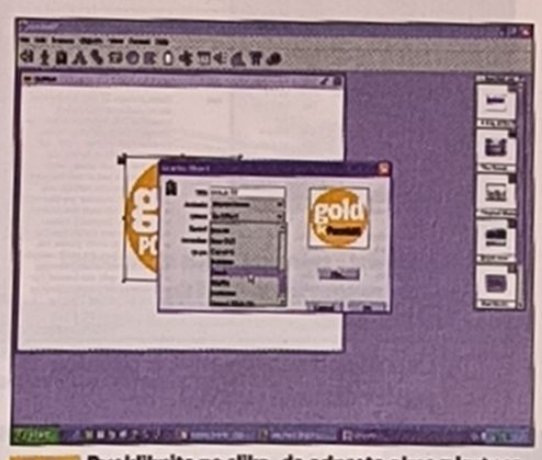
>> *eZediaMX2* pokriva vse temelje – je dovolj zmogljiva za napredne uporabnike in začetniki se je zlahka priučijo

>> PRVI KORAKI

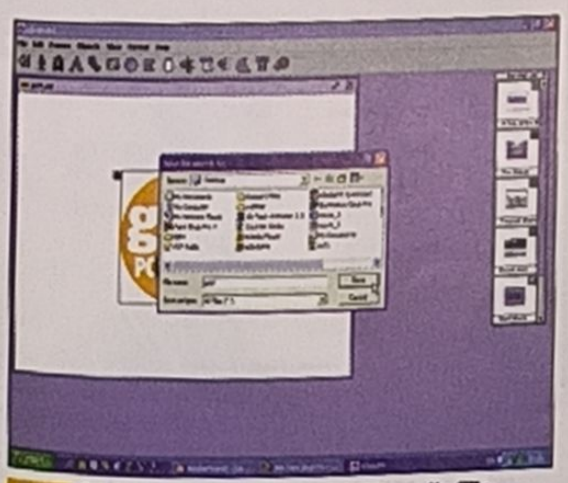
Dober način za pričetek predstavitve je prikaz slike ali logotipa ...



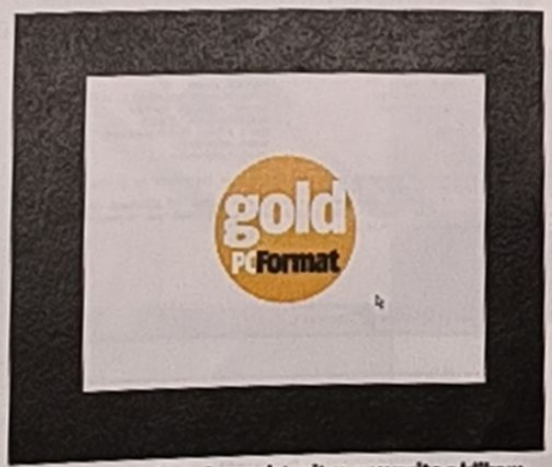
01 Pričnite nov projekt in kliknite na gumb z Mono Liso, da odprete okno s slikami. Kliknite na **File** in poiščite sliko, ki jo želite uporabiti. Ko jo postavite na stran, lahko spreminjate njeno velikost.



02 Dvokliknite na sliko, da odprete okno z lastnostmi. Pod **Activate** izberite **Mouse Down** – to pomeni, da bo objekt aktiviran ob kliku z miško – in izberite učinek. Mi smo izbrali **Clock**. Izberite hitrost učinka.



03 Svoje delo pogosto shranite. V meniju **File** kliknite na **Save** in izberite lokacijo na računalniku. Če ste za projekt ustvarili novo mapo, lahko vanjo shranite tudi materiale.



04 Napredovanje predstavitve preverite s klikom na **Frames -> Run**. S tem boste pognali predstavitev – kliknite na sliko, ki ste jo izbrali in animacija bo stekla.

PONUDBA BRALCEM

NADGRADITE NA 3.0

Bralci *PCFormata* lahko *eZmediaMX2* nadgradijo na različico 3.0 po posebni ceni. Najnovejšo različico lahko kupite za 50.000 SIT (običajna cena 60.000 SIT) na www.ezedia.com/pcformat. *eZediaMX 3.0* ima več prednosti:

- Izboljšan datotečni format, ki omogoča hitrejše odpiranje in shranjevanje ter tudi ustvarjanje kompleksnejših projektov.
- Zaščito, s katero lahko zaklenete/odklenete objekte, da preprečite spreminjanje velikosti.
- Z novo različico si ustvarite osnovo za bodoče dodatke *eZedia* programu.

Z eZediaMX lahko ustvarite lepo število aplikacij, od interaktivnih rezimejev do družinskih počitniških albumov.

Samba

Operacijski sistemi V prejšnji številki smo Linux in Windows prisilili v sobivanje na istem računalniku. Tokrat si poglejmo, kako se sporazumevata preko omrežja.

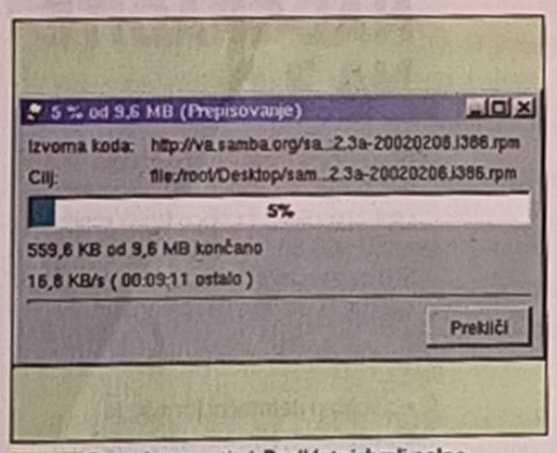
Bralci, ki ste se prejšnji mesec spopadli z namestitvijo Linuxa z našega DVD-ja, verjetno že veste, da se leta zna dodobra sporazumevati z datotečnima sistemoma FAT16 in FAT32. Linux pa se drugim operacijskim sistemom ne prilagaja le na vašem računalniku, pač pa se z njimi zna pogovarjati tudi preko lokalnega omrežja ali interneta. Vsi lastniki dveh ali več računalnikov, povezanih v domačo lokalno mrežo, zagotovo poznate omrežno soseščino, preko katere lahko dostopamo do datotek na drugem omreženem računalniku. Zakaj se ne bi tej omrežni soseščini priključili še računalnika z naloženim Linuxom?

SaMBa

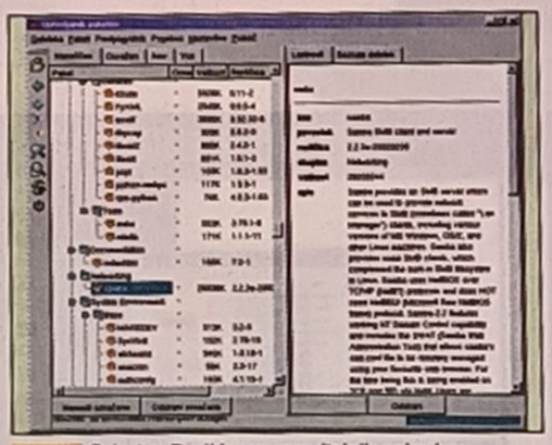
Programski paket Samba nam omogoča postavitev strežnika in odjemalca, ki za sporazumevanje z drugimi računalniki uporabljata protokol NetBT, ki ga Microsoftovi sistemi v celoti podpirajo. Strežnik (omogoča, da z drugih računalnikov v omrežju brskamo po Linuxovem datotečnem sistemu) in odjemalec (omogoča da z Linuxa brskamo po drugih omreženih računalnikih) delujeta neodvisno, tako da lahko po želji uporabljamo le enega izmed njiju. Konfiguracija strežnika je nekoliko bolj zapletena, zato si bomo pogledali le nastavitve odjemalca; vsi, ki jih zanima tudi postavitev strežnika, pa se oglasite na www.samba.org ali našem spletnem forumu.

Primož Sečnik

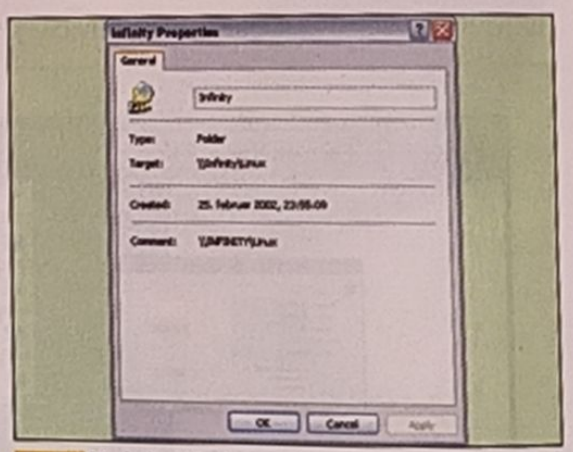
>> Zakaj ne bi omrežni soseščini priključili računalnika z Linuxom?



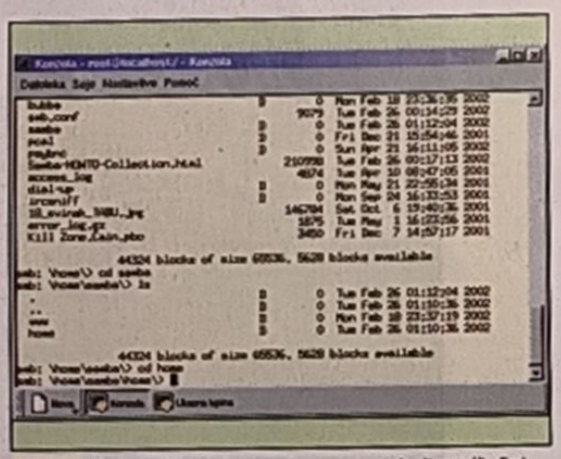
01 Ste pri namestitvi *RedHata* izbrali polno namestitev? Potem je Sambin odjemalec v vašem sistemu že nameščen. V nasprotnem primeru ga poiščite na namestitvenih CD-jih ali presnemite z naslova at.samba.org/samba/ftp/Binary_Packages/redhat/RPMS/7.2/samba-2.2.3a-20020206.i386.rpm



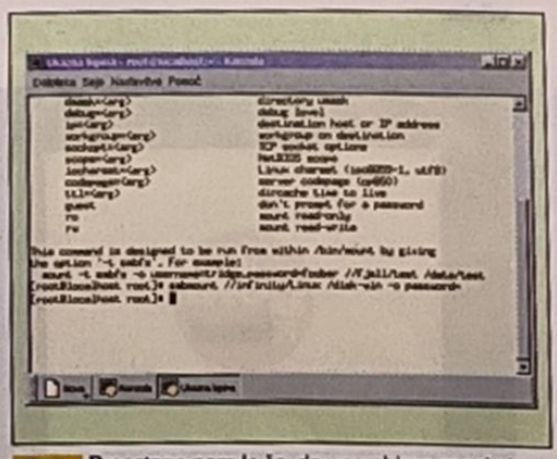
02 Odprite *RedHatov* upravljalnik paketkov, poiščite datoteko samba-2.2.3a-20020206.i386.rpm in jo namestite v sistem. Na disku poiščite datoteko smbclient.



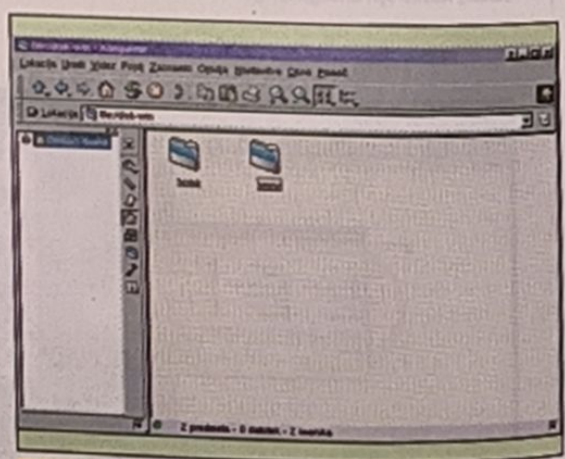
03 V okolju Windows odprite omrežno soseščino in si zapomnite, kako je zapisana pot do drugih računalnikov v omrežni soseščini. V našem primeru je to \\infinity\Linux, pri čemer je "infinity" ime računalnika, Linux pa dostopna mapa.



04 V ukazni lupini se z ukazom »smbclient //infinity/Linux« povežemo na omrežni računalnik, s čimer preverimo, da povezava deluje. S klasičnimi ukazi Linuxove ukazne lupine (cd, ls) se sedaj lahko premikamo po mapah na drugem računalniku.



05 Preostane nam le še, da uporabimo znanje iz namestitvenega članka in disk na omrežnem računalniku pripnemo (mount) na poljubno mapo. To storimo z ukazom »smbmount //infinity/Linux /disk-infinity -o password=«. V primeru, da je dostop zaščiten z geslom, ga na koncu seveda vpišemo.



06 Ukaz vpišemo še v zagonske datoteke (rc.d), tako da se požene vsakič, ko zaženemo Linux, s privzetim brskalnikom pa si ogledamo, če povezava deluje.

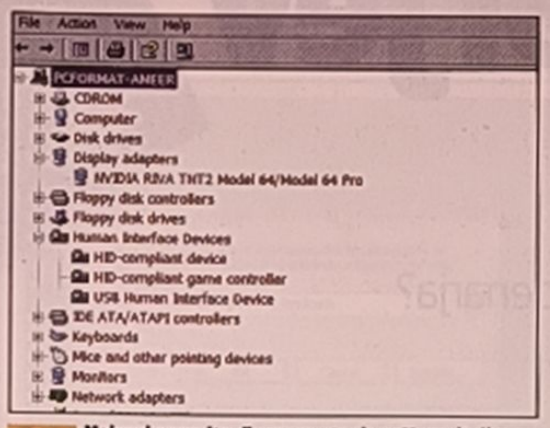
Razbijte uporniški duh svojega PC-ja

Vzdrževanje Če ne dela, udarite. Če še vedno ne dela, uporabite večje kladivo.

Temu pravijo pretresljivo vzdrževanje. Kar se je začelo s klofutanjem vašega očeta po televizorju, vsakič ko se je med prenosi tekem s Svetovnega prvenstva za trenutek izgubila slika, se je razvilo v neraihločutno umetnost, h kateri se zatečemo šele ko našemu mlinčku na videz ni več pomoči.

No, pa najprej nekaj razčistimo. PC je občutljiv elektronski instrument, sestavljen iz kopice komponent, ki so strokovno razpostavljene tako, da delujejo v najlepši harmoniji. Metanje in brcanje naprave ni omenjeno v nobenem priročniku in uporaba sile bi nedvomno povzročila neveljavnost garancije. Vendar pa včasih enostavno ni drugega načina – temu pravimo padec s treh centimetrov. Če se je vaš trdi disk zataknil in se ventilator na procesorju ne vrti oziroma CD pogon spušča takšne zvoke, da se oglasijo vse še nesparjene psičke v okolici, potem lahko natančen udarec ali padec povzroči čudežno ozdravitev. Zamisel je absurdna, vendar bi lahko delovala. Saj veste – če ne deluje, ne morete nič več pokvariti. **PCF**

Na spletu ...
www.pcguide.com/ts/x/comp/hdd/errorsBadSectors-c.html
www.streettech.com/archives_DIY/sToolkit.html



01 **Najprej opravite diagnozo stanja: v Upravitelju naprav pod Nadzorno ploščo preverite, ali so prijavljene kakšne težavne naprave. Če najdete takšno komponento, potem bi ponovna namestitev gonilnikov znala odpraviti težave.**

02 **Ko ste preizkusili vse ostalo, se zadeve lotite s silo. Če se obesi trdi disk, potem PC malce dvignite in ga spustite – šok lahko povzroči, da glava skoči s slabega sektorja. Kar pa zadeva glasen CD pogon, bi lahko pomagal močan udarec v določeno področje.**

03 **Zasloni imajo največ skupnega s televizorji in že omenjenim udrihanjem. Nič nenavadnega ne bi bilo, če bi bila cev slabo priključena, zato bi lahko udarec zrahljane zadeve spravil v normalen položaj. Vendar se s kladivom zaslona nikar ne lotite.**

04 **Seveda obstaja možnost, da bodo vaše brutalne akcije popolnoma uničile tisto, kar ste nameravali popraviti. Pospravite ostanke, za škodo okrivite psa in zažgite to stran da ne bi slučajno kdo našel sumljivega materiala.**

Popolna postrežba!

Največja ponudba digitalnih fotoaparatov na enem mestu!

MEDIS
Zastopa in distribuira:
Medis, d.o.o., Brnčičeva 1, Ljubljana
pc.biro@medis.si, www.medis.si

Za brezplačni katalog pokličite na tel.: 01 563 40 13!

SONY OLYMPUS KYOCERA YASHICA CONTAX JENOPTIK Trust

Navijanje procesorjev

Želite več megahertzev za nič denarja? Pridružite se nam pri navijanju.

Obvezno branje!

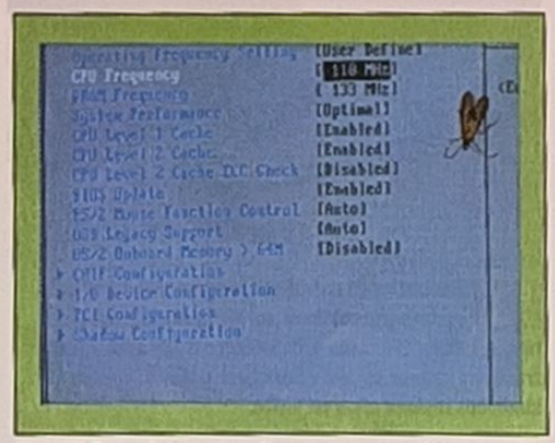
Kot radi poudarjajo prodajalci in serviserji računalniške opreme, lahko navijanje škodi vašemu računalniku do te mere, da uničite procesor, osnovno ploščo ali katero od ostalih komponent. Prav tako lahko izgubite vse podatke zaradi sesutja trdega diska. Ne odločajte se za navijanje, če niste pripravljeni sprejeti morebitnih posledic. Če boste uničili katero od komponent v vašem računalniku, se zna zgoditi, da vam garancija ne bo več veljala. Če se strinjate z vsem tem, kar sem zapisal, potem berite dalje, ostali pa obrnite na stran, kjer je strip.

Navijanje poteka na dva načina. Ta dva načina izhajata iz dejstva, da imajo procesorji deljen takt. Kaj to pomeni? Pomeni, da procesor znotraj jedra deluje hitreje kot pa navzven. To deljenje je potrebno zaradi tega, ker so pomnilnik in ostale naprave v sistemu neprimerno počasnejše od procesorja samega. Zatorej so že v času procesorjev 486 izumili deljen takt. Danes sodoben procesor deluje pri množilniku med 10x in 24x. Torej če vzamemo P4 2.4 Gb, lahko vidimo da procesor deluje pri 24x zunanji frekvenci, torej 24x100 Mhz. Tu je ključ do sodobnega navijanja: višanje množilnika ali višanje zunanje frekvence. Kaj storiti pri katerem od procesorjev?

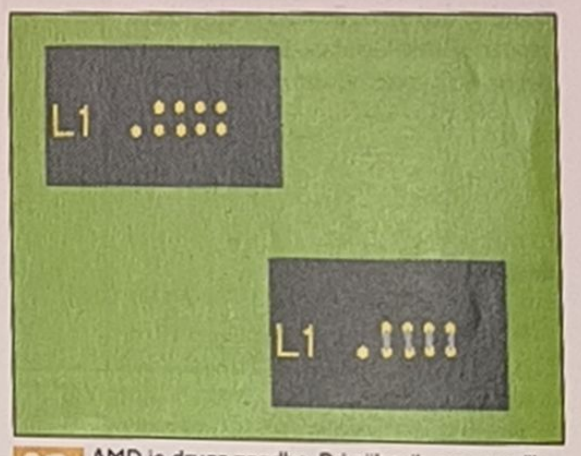
Andrej Potočnik

>>POSPEŠEVALNI SERVIS

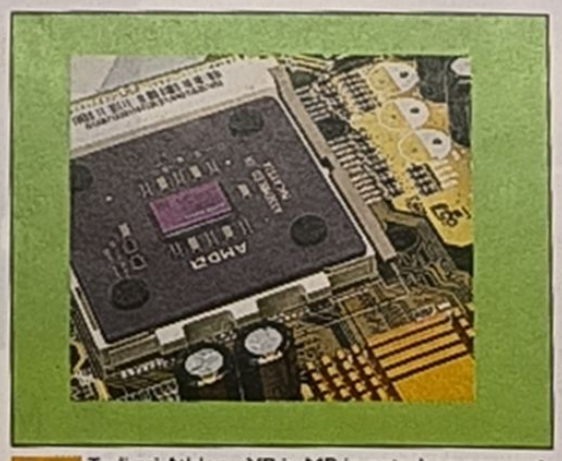
Nadaljujte na lastno odgovornost.



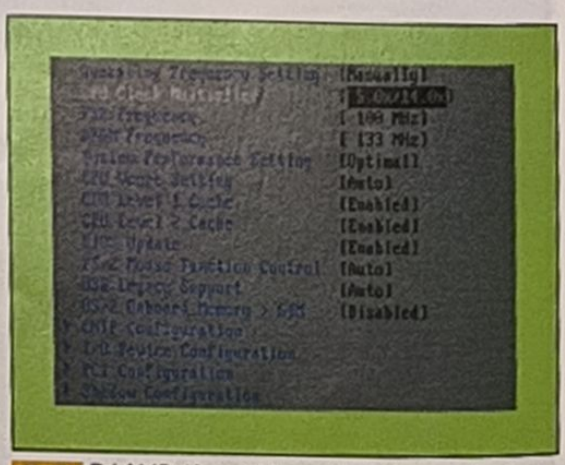
01 Pri Intelu vam ni z rožicami postlano, saj Intel pri svojih procesorjih zaklepa množilnik in je spreminjanje nemogoče. Ostane nam dvigovanje zunanje frekvence s 100 Mhz na več. To postorite v BIOS-u, če vam le-ta to omogoča. Naslednje preskok pri navijanju bo šele takrat, ko bo Intel predstavil novo generacijo procesorjev, ki bo delovala pri 133 Mhz.



02 AMD je druga zgodba. Pri njihovih procesorjih je navijanje lažje. Najprej Duroni in Athloni. Tu povežete kontakte označene z L1. Pazite da povežete samo te in ne drugih. Sedaj je procesor odklenjen in mu lahko v BIOS-u zvišate množilnik.



03 Tudi pri Athlonu XP in MP je potrebno povezati kontakte označene z L1, toda ne bo lahko. Kontakti so lasersko prerezani in poglobljeni, poleg tega pa zahtevajo malo upornost pri prevodu. Uporabite v ta namen posebno pasto.



04 Pri AMD-jih se lahko navijanja lotite tudi tako, da dvignete takt, s katerim deluje procesor. Pomnite, da delujejo Duroni na 100 Mhz medtem ko Athloni in Athloni XP delujejo pri 133 Mhz. Višajte takt postopoma.

Uporaba konzole Recovery v Win XP

Operacijski sistem S pomočjo priročne lopate v obliki konzole Recovery se izkopljite iz okenske luknje.

Kljub dejstvu, da so *Windows XP* najzanesljivejši sistem za domačo rabo, pa še vedno občasno ponesnaži spodnjice. Eden od krivcev za sprostitev digitalnega črevesja v naših pisarnah so neubogljivi gonilniki za grafične kartice.

V resnici so nam sistem takoj po zagonu sesuli gonilniki za Creative GeForce2 GTS, ki smo jih dobili preko Windows Update, nVidiin paket detonator in Creativova lastna različica detonatorjev. Seveda nismo imeli dovolj časa, da bi uporabili funkcijo System Restore ali da bi naložili prejšnjo različico gonilnikov, kajti PC nam je s polarnim zmrzovanjem v sekundi ali dveh vedno preprečil naše nakane.

Kaj torej storiti? Lahko bi vse skupaj zagnali v Varnem načinu, vendar tam nimamo dovolj svobode da bi počeli kar želimo, zato nam ostane edina praktična rešitev – konzola Recovery.

Prilagodljiva prijateljica

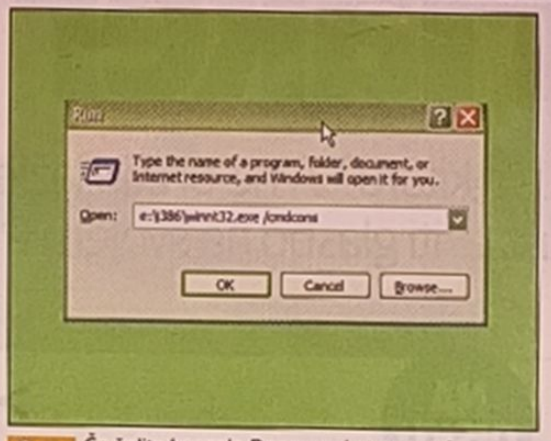
Konzola Recovery, nameščena kot zagonska možnost ali zagnana s CD-ja, ponuja enako elastičnost, kot so jo nekoč ponujale zagonske diskete za starejše različice *Oken*.

Pri *XP*-jih pa lahko namestite konzolo Recovery na trdi disk, tako da lahko izbirate med zaganjanjem *Windows XP* ali konzole Recovery. Tako dobite hiter dostop do večno uporabnega orodja za diagnostiko napak, s katerim lahko opravite nekaj sprememb v nastavitvah, preden se *Windows XP* zaženejo in zmrznejo.

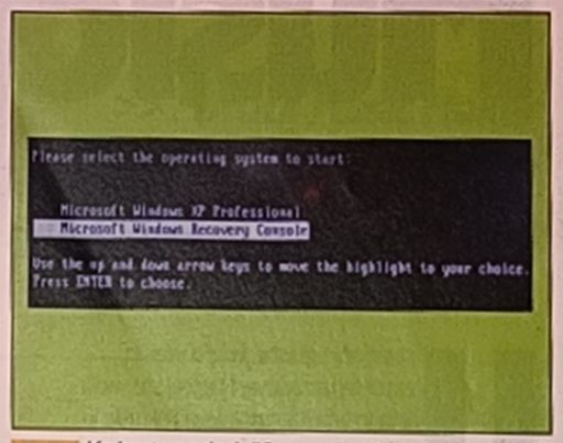
Vendar morate biti pazljivi, saj boste večje spremembe le stežka preklicali. Poleg dodajanja in formatiranja diskovnih particij, omogočanja/onemogočanja gonilnikov ter konfiguracije zagonskih datotek, lahko s tem orodjem počnete še marsikaj drugega.

Če še vedno ne pomaga, potem boste morali ponovno namestiti *Okna*. To ni tako slabo kot si morda mislite – sveža namestitev operacijskega sistema je pač bog in batina.

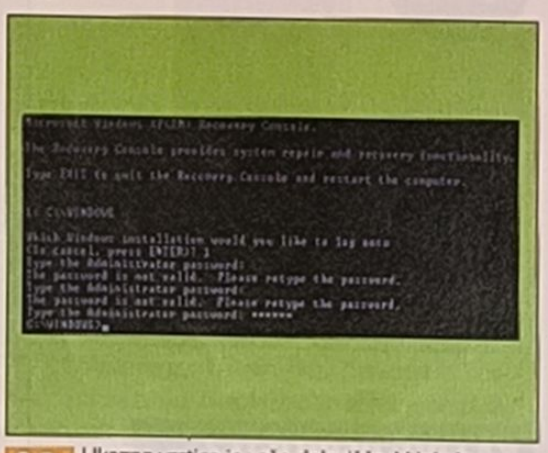
PCF



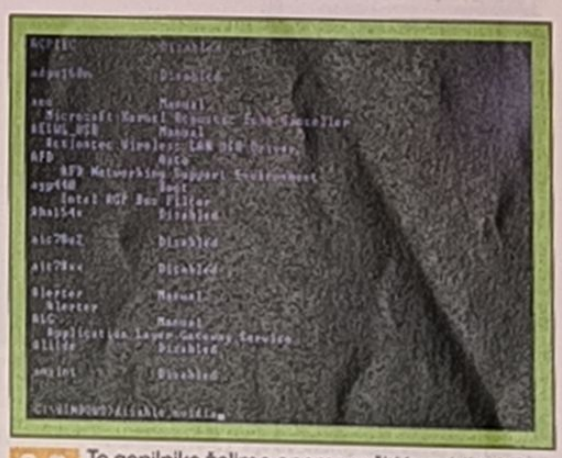
01 Če želite konzolo Recovery kot zagonsko možnost, potem vstavite namestitveni CD *Win XP*, odprite Run ([Win] + R) in vtipkajte **d:\i386\winnt32.exe /cmdcons**. Seveda lahko konzolo preprosto poženete tako, da sistem zaženete z *Win XP* CD-ja.



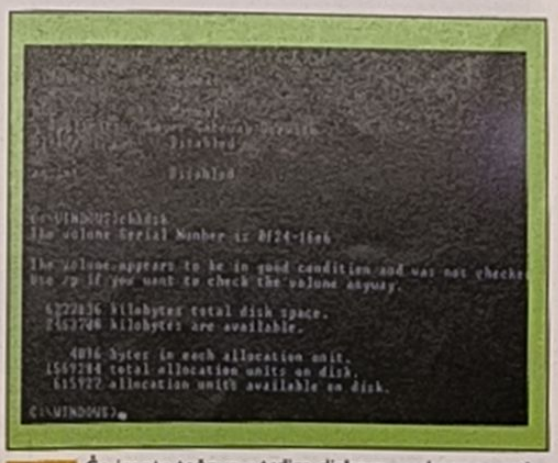
02 Ko boste naslednjič zagnali sistem, boste opazili novo zagonsko možnost – Windows XP konzolo Recovery. Poženite jo in izberite želeni operacijski sistem (izberite številko sistema in pritisnite [Enter] – če pritisnete samo [Enter], se bo računalnik ponovno zagnal.



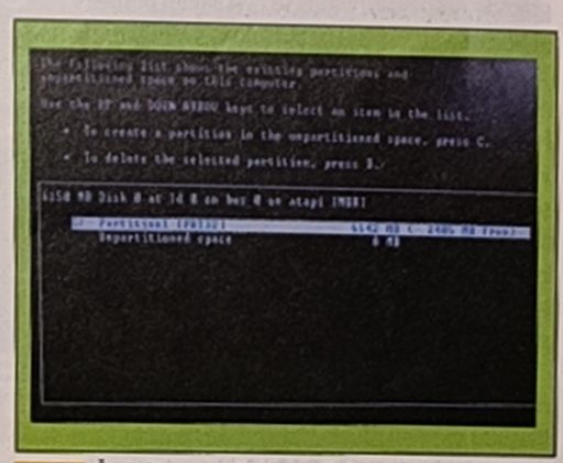
03 Ukazna vrstica je vaše delovišče. Vtipkajte **listsvc** za ogled vseh servisov, ki so na voljo in gonilnikov, ki jih uporablja sistem. Imamo težave z grafiko in na seznamu vidimo nVidiine gonilnike.



04 Te gonilnike želimo onemogočiti in prisiliti *XP*, da uporabijo privzete gonilnike. V ukazno vrstico vtipkajte **disablne nvidia** (kjer je "nvidia" primerna postavka za gonilnike) in pritisnite [Enter]. Za vsak primer si zapišite izvirne nastavitve.



05 Če imate težave s trdim diskom, v ukazno vrstico vtipkajte **chkdsk**. Morda boste morali vstaviti *Windows XP* CD, saj sistem potrebuje datoteko **autochk.exe**. Chkdsk pregleda trdi disk in lahko obnovi berljive podatke s slabih sektorjev.



06 Če želite upravljati s particijami na trdem disku, v ukazno vrstico vtipkajte **diskpart**. Stikalo **/add** omogoča ustvarjanje nove particije, medtem ko z **/delete** zbrišete particijo.

Uporabljajte Music Maker 6

Ste siti brenkanja na akustično kitaro? A ne bi bilo lažje postati pop zvezdnik? Povedali vam bomo, kako ustvariti glasbo na svojem PC-ju – na preprost način.

Ustvarjanje glasbe je bilo včasih zapletena zadeva. Najprej ste vadili leta in leta, izpopolnjevali akorde in prehode, nato pa se v umazanem kombiju s svojo skupino vozili naokrog ter v klubih sumljivega izgleda igrali trem pijancem in natakarju, vse seveda z upanjem, da vas bo opazil kakšen producent in vam ponudil snemanje plošče. Danes je vse veliko lažje – potrebujete samo PC, nekaj dobrih idej in programsko opremo. V kratkem boste snemali svoje albume in se skrivali pred obsedenimi oboževalci.

Programi za ustvarjanje glasbe so bili na PC-ju dolga leta podpovprečni, sedaj pa lahko celo z najbolj preprostim paketom ustvarite glasbo profesionalne kakovosti – prihranili si boste leta listanja po priročnikih in vaje, dokler vam oči in prsti ne začnejo krvaveti. Ne samo to – sploh ne potrebujete znanja igranja inštrumenta, saj večina glasbenih programov prihaja z že programiranimi zvoki, s katerimi lahko ustvarite svoje ritme, kitarske dele in celo vokale.

Beethoven iz spalnice?

Ljudje, ki ustvarjajo glasbo, ponavadi svoj posel jemljejo smrtno resno. Večina si jih lasti MIDI tipkovnice, popolne naprave za programiranje ritma in več inštrumentov, kot imate vi shareware programov. Ampak, Wheatus so prvi album posneli v sobi, nadležni Daniel Bedingfield je svoj *Gotta Get Thru This* posnel na PC-ju in se uvrstil na prvo mesto lestvic prodajanosti, medtem ko se je Jyoti Mishra pod imenom White Town s pesmijo *Your Woman* prebil na vrh lestvic – pesem je napisal na svojem PC prenosniku. In zakaj tega ne bi zmogli tudi vi – že z branjem PC Formata dokazujete, da imate več sloga kot večina članov ameriških baby-face skupin. Vse kar morate storiti je, da svoj talent pretopite v melodije.

Kar je preprosto kot pasulj, bomo ugotovili v naslednjih treh mesecih. S programom, kakršen je Magixov izjemen *Music Maker 6 SE* (ki ga ta mesec dobite na naših diskih), lahko ustvarite glasbo, kakršno si zaželite. V našem trimesečnem tečaju bomo uporabili hip-hop zvoke, ki jih dobite s programom, saj pridejo prav v plesnih, vendar tudi v akustičnih rokerskih komadih. Pa začnimo. **PCF**

NA DISKU

DEL 1 2 3

→Na spletu

www.samplenet.co.uk
www.samplearena.com
www.analoguesamples.com
www.computermusic.co.uk
www.harmonycentral.com

KAJ POTREBUJETE?

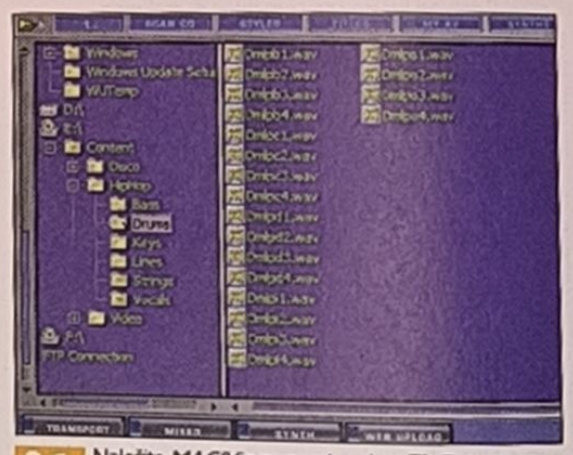
POTREBNE SESTAVINE

MAGIX Music Maker potrebuje Windows, najmanj P 333 MHz, 32 Mb RAM in 100 Mb prostora na disku. Seveda vam priporočamo občutno več pomnilnika, če pa želite posneti veliko glasbe, bo prav prišlo nekaj gigabajtov prostora na disku. Za snemanje vokalov boste potrebovali tudi mikrofon, povezan na vašo zvočno kartico.

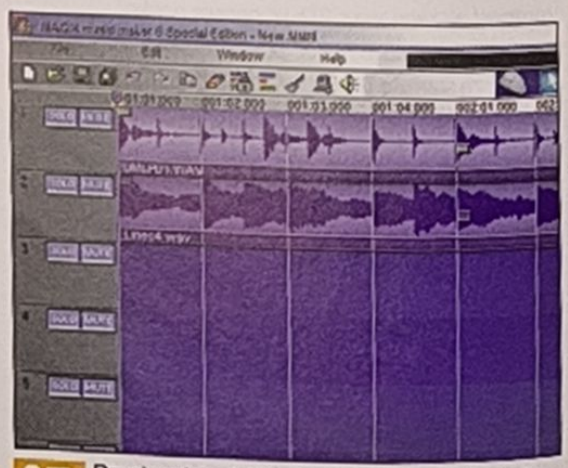
Ne glede na to, za katero zvrst glasbe se odločite, boste nujno potrebovali zvočno kartico, ki podpira t.i. full-duplex to pomeni, da lahko kartica hkrati snema in predvaja zvok. Glasbo lahko sicer skladate tudi brez full-duplex kartice, a če želite skladbam dodati lastne vokale ali drug inštrument, bo veliko preprosteje, če boste slišali glasbo, ob kateri naj bi peli oziroma igrali.

>>DAJTE NAM GLASBO

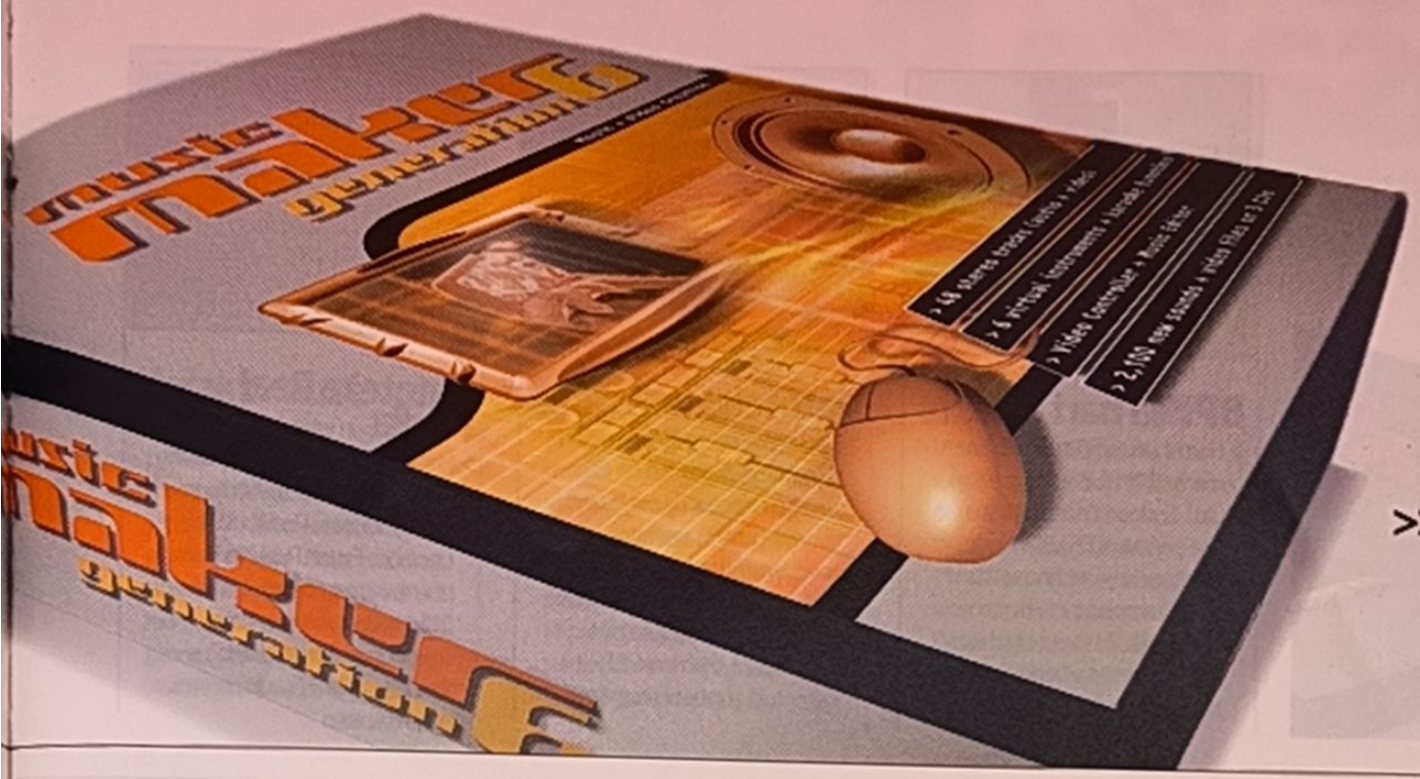
Talent? Le kdo ga potrebuje ...



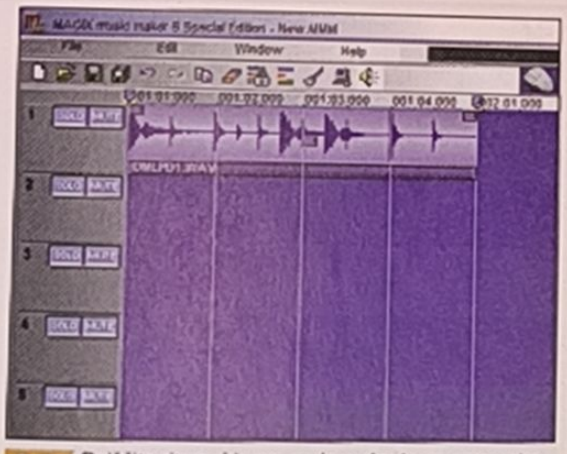
01 Naložite *MAGIX* in z uporabo okna **File Browser** v levem spodnjem kotu zaslona poiščite imenik z zvoki, ki jih želite uporabiti. V našem primeru bomo odprli imenik **HipHop**, ki vsebuje podimenike za ritem (drums), klaviature (keyboard) in druge zvoke. Kliknite na ime datoteke v desnem delu zaslona, da prisluhnete izbranemu zvoku.



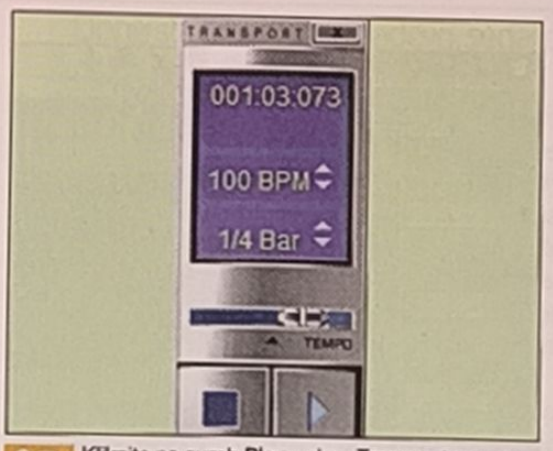
05 Drugi zvok je daljši od prvega. Za podaljšanje letega premaknite miško v desni spodnji kot zvoka, kliknite in držite pritisnjen levi gumb miške. Raztegnite zvok tako, da bo enako dolg, kot tisti v drugi stezi ter nato prisluhnite skladbi, da se prepričate, če je vse, kot mora biti.



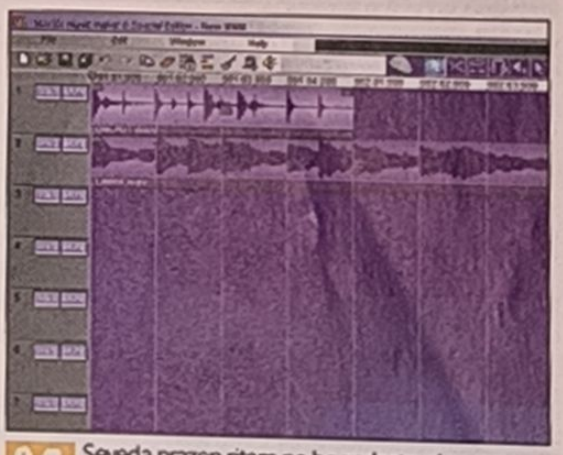
>> *MAGIX Music Maker* je visoko kavostno orodje za snemanje glasbe.



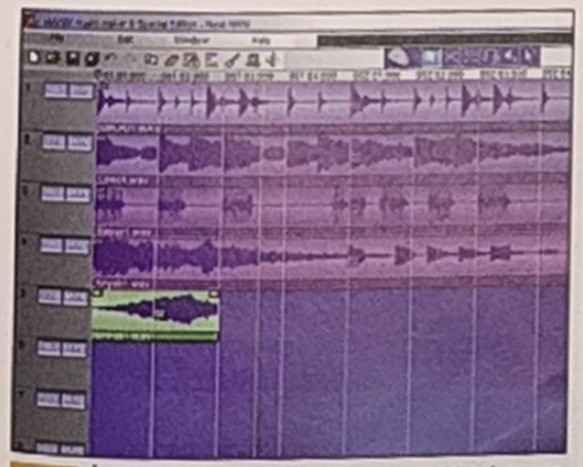
02 Poiščite ritem, ki vam sede v uho in ga potegnite v glavno okno **Arrangement**. Premaknite ga v zgornji levi kot okna (v vrstico, označeno z 1) in videli boste senco, ki prikazuje, kako dolg je vaš zvok. Postavite ga na začetek **Track 1**.



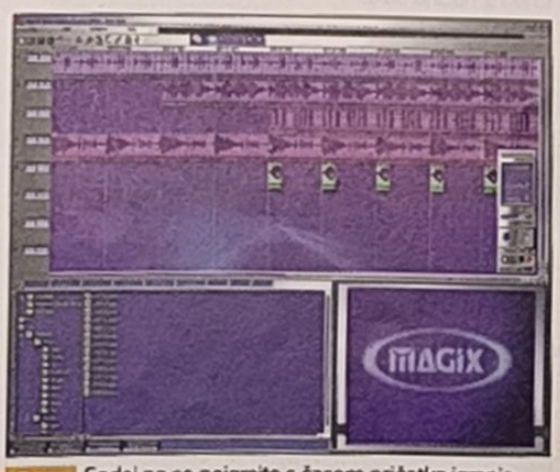
03 Kliknite na gumb **Play** v oknu **Transport** ter prisluhnite zvoku. Zvok, ki smo ga izbrali, je nekoliko počasen, zato ga bomo pospešili. To storite preprosto – zgrabite drsnik za **Tempo** (nad gumboma za **Stop** in **Play**) in ga potegnite v desno, dokler ne dosežete hitrosti **100 BMP**. Drugega se ne dotikajte.



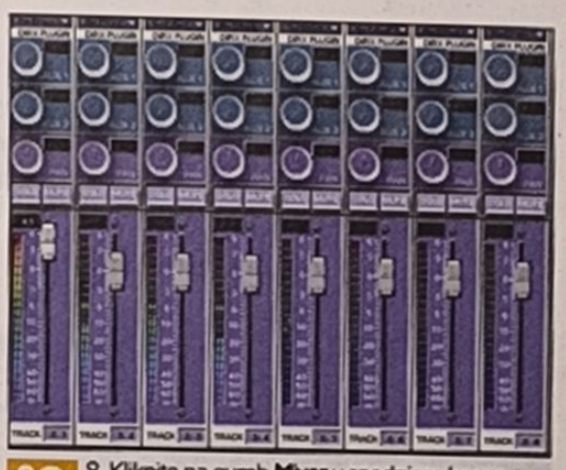
04 Seveda prazen ritem ne bo zadostoval za osvojitev src poslušalcev, zato se vrnite v **File Browser** in poiščite dodaten zvok. Mi smo izbrali datoteko iz imenika **HipHop -> Lines**, ki vsebuje melodije klaviature. Ko najdete primeren zvok, ga le potegnite in spustite v glavno okno – tokrat na **Track 2**.



06 Če ne želite, vam ni potrebno uporabiti celotnega zvoka. Zadnji zvok (označen z zeleno) je bil sprva enako dolg kot drugi v našem komadu, a smo ga skrajšali – to seveda storite ravno na obraten način od tistega, s katerim ste podaljšali zvok v sliki 5.



07 Sedaj pa se poigrajte s časom pričetka igranja posameznih zvokov. Zvoke preprosto premikajte in jim spreminjajte dolžino, lahko jih kopirate ali podvajate. Za kopiranje zvoka kliknite nanj in kliknite na ikono **Copy**, da ustvarite kopijo. Sedaj novo kopijo preprosto odložite na želeno lokacijo v glavnem oknu.



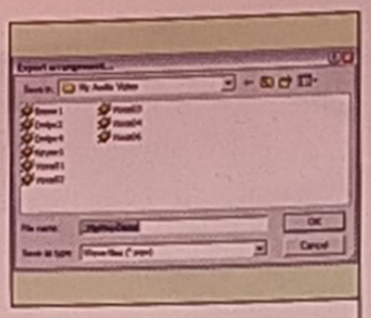
08 8. Kliknite na gumb **Mixer** v spodnjem levem kotu zaslona in prikazala se bo tale pošast. V bistvu gre za preprosto orodje – drsniki v spodnjem delu prilagajajo glasnost vsake posamezne steze, **Pan** jih premika levo ali desno, **Master** pa ponastavlja glasnost celotne skladbe. Dodate lahko tudi posebne učinke, kot bomo odkrili.

>> ŽARGON, ŽARGON

Kaj pomenijo vse te čudne besede?

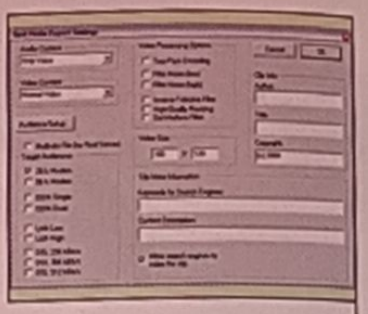
BPMin bari

> Hitrost (ali tempo) skladbe se meri v BPM (udarcih na minuto). Sodobna dance glasba ima ponavadi 120 BPM, medtem ko je techno veliko hitrejši, ambientni zvok pa počasnejši. Z Magixom lahko določite hitrost v barih (enota za hitrost glasbe).



Datoteke wave

> Slej ko prej boste svoje skladbe želeli posneti na CD, zato bo najbolje, da svoje delo izvozite v obliki (.wav) datoteke wave. Wave je standarden format za glasbo CD kakovosti na PC-ju in ga uporabljajo tako programi za snemanje CD-jev, kakor tudi glasbeni programi.



Datoteke Real Media

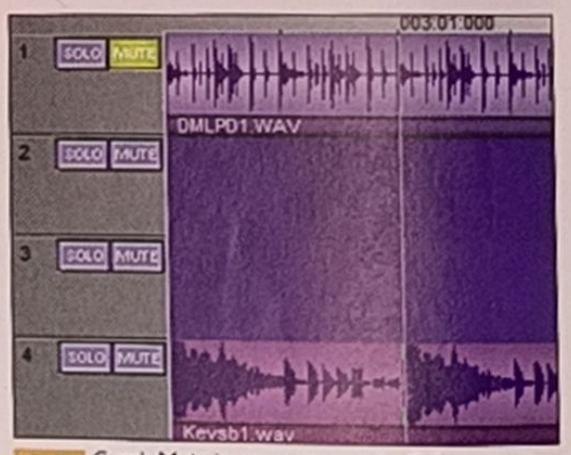
> Najlažji način, da glasbo postavite na internet, je ta, da ustvarite kopijo v formatu RealAudio. Uporabite **Export Real Media** in izberite hitrost povezave: izbira 28k modema vam bo dala največjo združljivost, a nižjo kakovost. Višja kakovost pomeni večjo datoteko.

>>DAJTE NAM GLASBO (NADALJEVANJE)

Talent? Le kdo ga potrebuje?

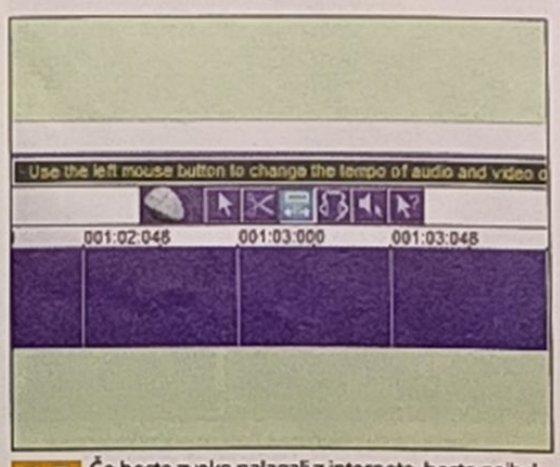
09 S pomočjo programskih vtičev (plug-in) lahko spremenite zvok posamezne steze – lahko npr. dodate odmev. *MAGIX* vsebuje filter, ki je vezan na **Aux 1**. Če želite zvoku dodati učinek, kliknite na **Aux 1** in ga navijajte tako dolgo, dokler zvok ne bo dobil odmeva.

10 Ko boste imeli nekaj inštrumentov, ki igrajo istočasno, bo težko slišati posamezne zvoke. Pritisnite gumb **Solo**, ki se nahaja levo od glavnega okna **Arrangement**. Ko kliknete na **Solo**, bo program izoliral izbran zvok ter utišal vse ostale. Kliknite še enkrat nanj za izhod iz načina Solo.

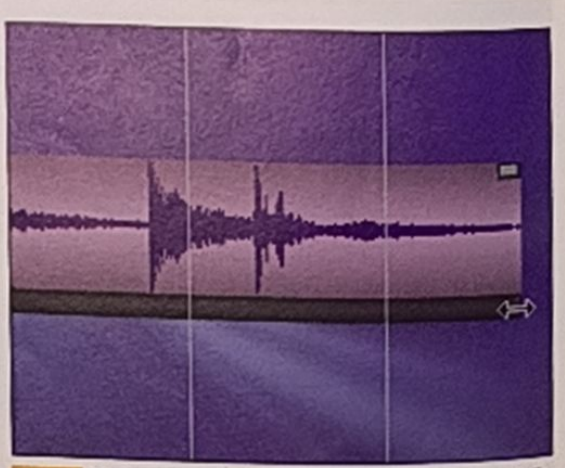


11 Gumb **Mute** je nasprotje gumba **Solo**: namesto da bi predvajal samo izbran zvok, bo le-tega utišal. Seveda lahko utišate nekaj zvokov hkrati , če pa želite prisluhniti le enemu, bo vsekakor veliko lažje in hitreje uporabiti gumb **Solo**.

13 Če želite delati z več zvoki hkrati, je najbolje, da jih združite. To storite tako, da jih najprej izberete ter nato združite s klikom na ikono **Group** (gumb je videti kot ključavnica). Sedaj lahko celotno skupino premikate ali kopirate z enim klikom miške, namesto da bi se mučili z vsako posebej.



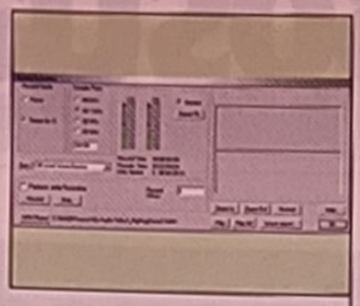
14 Če boste zvoke nalagali z interneta, boste najbrž ugotovili, da so prehitri ali prepočasni in se ne ujemajo z vašo trenutno skladbo. To popravite na preprost način – potegnite datoteko v glavno okno, nato pa kliknite na ikono **Stretch Mouse Mode** (tretji gumb z desne v orodni vrstici z nastavitvami za miško).



15 V glavnem oknu, premaknite kazalec na spodnji desni kot svojega zvoka, ki se ne ujema s celoto. Kazalec se bo spremenil v dvojno puščico. Kliknite in držite levi gumb miške in raztegnite zvok, dokler ne skoči do pomožne črte. Zvok bi se sedaj moral ujemati z ostalimi.

Mešalna miza

> Mešalna miza (Mikser) je mesto, na katerem boste vršili fine spremembe na svojih skladbah, delu- je pa enako kot mešalne mize v glasbenih studiih. Vsakemu zvoku lahko določite glasnost ter tako recimo dobite nenormalno glasne bobne, klaviature pa utišate na raven šepetanja.



Sample rate

> Ko snemate glasbo na PC, morate izbrati kakovost vzorčenja. Višja kot je številka, višja je kakovost: 44,1 KHz je CD kakovost, 22 KHz je podobno radijski kakovosti. Priporočamo vam, da se držite standarda 44,1 KHz, razen če si želite manjše datoteke.

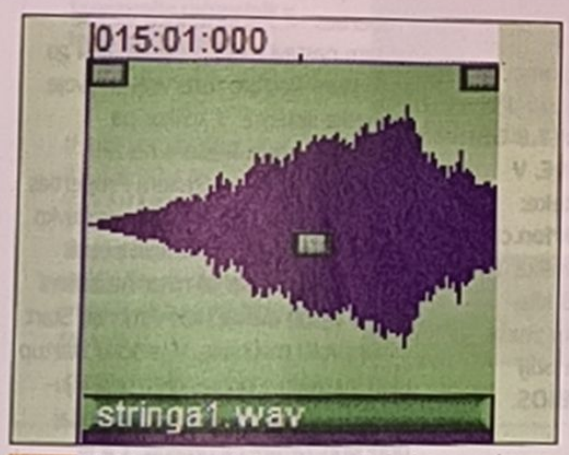
Vzorci

> Vzorci ali sampli (znani tudi kot loopi) so majhni delci glasbe, s pomočjo katerih lahko sestavite osnovo za skladbo. *MAGIX* ponuja brezplačne vzorce za ritem, klaviaturo, klasično glasbo in celo rapanje – čeprav res zelo, zelo slabo rapanje. Mikrofon bo prišel prav.

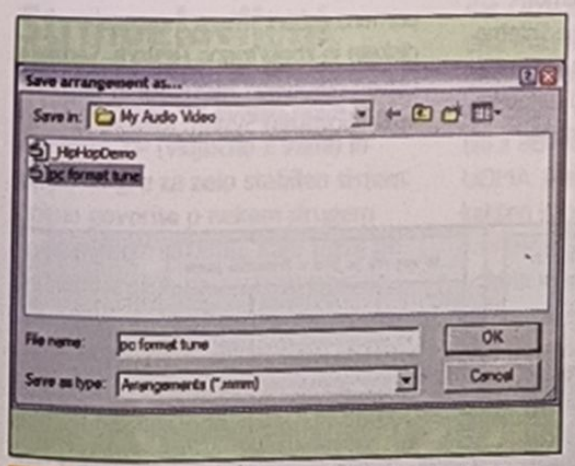
PRIHAJA...

NASLEDNJI MESEC

Sestavljanje skladbe iz zvokov je kul zadeva, a šele ko pričnete dodajati svoje delce, postane res zanimivo. V drugem delu našega tečaja – v naši četrti številki, ki se na prodajnih mestih znajde v soboto, 1. junija – vam bomo pokazali, kako posneti lastne vokale (oziroma kitarske vložke ali kar si pač zaželite) in jih dodate v projekt MAGIX Music Maker.



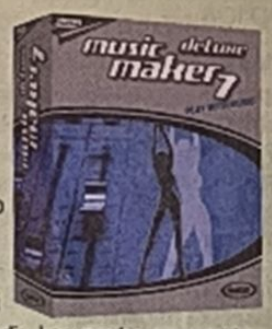
12 Ko izberete zvok, boste opazili dodatno nadzorno točko na sredini: s pomočjo tega lahko povečate ali znižate višino (pitch) zvoka. Za spremembo višine, kliknite na sredinsko točko ter jo premaknite gor ali dol.



16 Nadaljujte z dodajanjem, brisanjem, raztegovanjem zvokov tako dolgo, dokler vaša skladba ne bo takšna, kot ste si jo zamislili (z uporabo gumba **Transport** skladbi prisluhnete ali spremenite njeno hitrost). Nato skladbo posnemite za poznejše urejanje: kliknite na meni **File > Save Arrangement As** in uporabite smiselno ime.

PRIHRANITE DENAR

PONUDBA ZA BRALCE



Dobili ste brezplačno zadevo, sedaj pa nadgradite na nekaj še boljšega.

Kot ste gotovo že odkrili, vam *MAGIX Music Maker 6 SE* ponuja precej možnosti za ustvarjanje glasbenih mojstrovin na vašem PC-ju, ampak kaj storiti, ko želite svoje skladbe spraviti na višjo stopnjo? Naslednja stopnica je *MAGIX Music Maker 7*. Zadeva je naphana z dobrotami, ki jih ne najdete v različici na naših diskih, z njim pa boste na še bolj preprost način ustvarjali še boljše melodije. Dobili boste tudi podporo za izjemno priljubljeni obliki zapisa Windows Media in Real Media, kar vam bo omogočilo vaše pesmi neposredno shraniti v format, ki bo drugim omogočal poslušanje kar preko spletnega brskalnika. Prav tako boste lahko uporabili veliko več kakor osem stez za zvoke in tako svojim melodijam dodali večjo globino in bogatejši zvok.

MAGIX Music Maker 7 sicer pri nas še ni v prodaji, vendar klasična različica ob izidu ponavadi stane 9 tisočakov, medtem ko vas bo različica Deluxe stala okrog 15 tisočakov. Obe različici sta visoko kakovostni orodji za snemanje glasbe ter pripadajočih video posnetkov na način, o kakršnem ste doslej lahko le sanjali. In obe različici sta za PC Formatove bralce na voljo za občutno znižano ceno.

Klasična različica

Klasična različica ponuja nadgradnjo *MAGIX Music Maker 6* z novimi lastnostmi, možnostmi snemanja pesmi s kar 64 stezami in več kot 2.000 zvočnih in video odlomkov iz glasbenih zvrsti, kot so hip-hop, disco, rock in glasba osemdesetih.

Različica Deluxe

Če pa menite, da bi lahko bil *MAGIX Music Maker* vaša vstopnica v svet šov-biznisa, potem vam ne bo žal odšteti nekaj več za različico programa Deluxe. Ta ponuja možnost dela s kar 96 stezami, več kot 3.000 zvočnih in video posnetkov ter možnost snemanja neposredno na CD.

KAKO NAROČITI

CENEJE ZA VAS

Do 31. julija 2002 vam zastopnik MAGIX-a za Slovenijo, VideoToP, ponuja 1.500 SIT popusta ob nadgradnji *MAGIX Music Makerja 6* na *MAGIC Music Maker 7*. Za nadgradnjo na različico Deluxe vam bodo priznali popust kar v višini 2.000 SIT. *MAGIX Music Maker* ste prejeli na tokratnem disku, kaj torej čakate? Če želite izkoristiti to ugodnost, pokličite VideoToP na 02 234 12 52 ter kot referenco navedite PC Format ali pa jim pišite na naslov **narocila@videotop.si**.

Vendar to ni vse – če mislite resno, potem vas bodo zanimali dodatni diski z zvoki, ki so pripravljeni za uporabo v Magixovih programih. Trenutno je po Sloveniji v prodaji šest paketov (t.i. *MAGIX Soundpooli*), vsak od teh vsebuje po 5 CD-jev, polnih zvokov, ki so razvrščeni po tematiki. Vsak posamezen paket je na voljo za 5 tisočakov, ob naročilu pri VideoToP-u pa boste deležni popusta 500 SIT (omenite PC Format).

Če pa svoje stvaritve pošljete na naslov **pisma@pcformatslo.net**, morda vašo skladbo objavimo na enem izmed naslednjih diskov.

Vprašajte Boštjana...

Odgovori na vsa vaša vprašanja

Boštjan Uršič

Hitri kviz

Do kod seže vaše znanje?

1 Kateremu standardu se podrejajo PC kartice?
a) IEEE
b) VESA
c) PCMCIA

2 V katero smer potujejo podatki od dobavitelja interneta do vašega modema?
a) Downstream
b) Upstream
c) Oboje

3 Iz česa je izdelan toner za laserske tiskalnike?
a) Organskih polimerov
b) Kovinskih delcev
c) Oboje

4 Katera vrsta omrežnih kablov je najmanj dojemljiva za električne interference?
a) Koaksialni
b) Zaščitena zasukana parica
c) Optični

5 Kako najlažje poberete vijak, ki pade v računalnik?
a) Računalnik obrnete na glavo in ga stresete
b) Uporabite magnetni izvijač
c) Uporabite pinceto

Odgovori na strani 104

Mali zeleni napadajo računalnik

Mar nezemljani prebivajo v drobovju vašega računalnika?

Vzdrževanje sistema

Težavni ESCD

Pozdravljeni. Najprej lep pozdrav Igorju, ki je moj dolgoletni prijatelj. Takole, formalnosti so opravljene, pa se pozabavajva z mojo težavo. Ob zagonu računalnika, se mi na zaslonu prikaže sporočilo »Error – Can't write ESCD«, vendar se sistem uspešno naloži. Kaj naj storim, da te napake ne bo več?
Ciril Skamlic

ESCD je kratica za Extended System Configuration Data. To je poseben del računalnikovega P'n'P BIOS-a, v katerega se shranjujejo informacije o zunanjih napravah in njihovem stanju ob zadnjem uspešnem zagonu računalnika. Ker se te informacije vsakič znova nadgrajujejo in ker le gre za flash BIOS, lahko med pisanjem pride do kakšne napake, zato tudi sporočilo, ki si ga opazil.

Najprej poizkusi v BIOS naložiti privzete nastavitve (Load BIOS defaults). Če to še vedno ne bo delovalo, potem poskusi nadgraditi BIOS (napotki v prejšnji rubriki Vprašajte Boštjana). Seveda obstaja možnost, da tudi ta poseg ne bo odpravil težave oziroma sploh ne bo uspešno izveden, če bo program našel motnje v tem delu BIOS-a. Ker to pomeni, da te lahko reši le zamenjava BIOS čipa, uveljavi garancijo ali pa zamenjaj osnovno ploščo.

Programski konflikti

Skrivnostna mapa RESTORE

Zdravo. Rad bi zaprosil za pomoč. Imam skoraj poln 9.30 GB trdi disk in večino prostora na disku (7.8 GB) zaseda skrita mapa RESTORE. V mapi se nahajajo štiri datoteke: SRDISKID velika 1 bit, VxDMon.cfg velika 28 bitov, DISKCFG velika 104 bite in VxDMon velika 60.8 kilobitov. Ne vem kako lahko to znese 7.8 giga. Mapa je vsak dan bolj polna. Imam pa zaklenjen BIOS. Prosim pomagaj!
Bastijan Rožanski

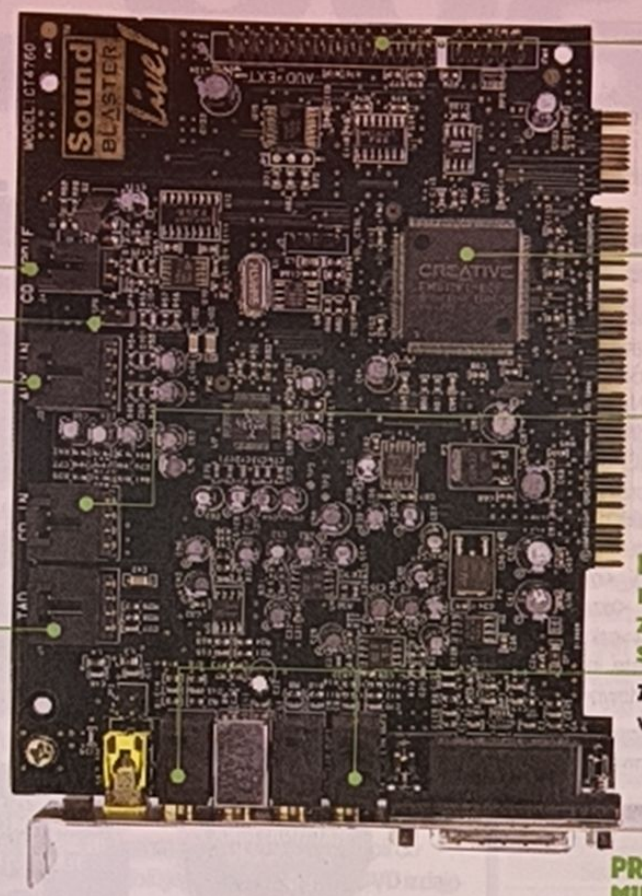
Heh, mape s tem imenom so se začele pojavljati na trdih diskih odkar je Microsoft izdal *Windows ME* in tudi lastniki *Windows XP* jih boste našli na svojih particijah. Gre za mapo, kamor System Restore zapisuje stanje sistema in seveda to zasede kar nekaj megabajtov (oziroma gigabajtov). Štiri datoteke, ki si jih naštel, niso vsa vsebina te mape, sja ostalih datotek ne boš videl dokler ne boš vključil postavke »Pokaži vse datoteke« pod Možnosti mape -> Pogled. Ugotovil boš da ta mapa niti ni tako prazna, kot izgleda.

Na voljo imaš dve možnosti: če še vedno želiš uporabljati System Restore, potem pod Control Panel -> System Properties -> Performance -> File System nastavi manj prostora, ki si ga bo System Restore rezerviral za svoje posnetke sistema. V kolikor pa možnosti System Restore ne želiš uporabljati, potem v System Properties -> Troubleshooting obkljukaj postavko »Disable System Restore« in potrdi izbiro. Računalnika še nikar ne zaženi znova. Odpri dialog Run v meniju Start in vanj vpiši **msconfig**. V jezičku Startup ukini naslednje postavke (izbriši ključkice): PC Health in *StateMgr. Sedaj ponovno zaženi računalnik. Če je System Restore onemogočen, lahko mapo mirno izbrišeš, v nasprotnem primeru pa jo le izprazni.

Opomba: Včasih se zgodi da se mapa Restore še kar naprej polni, pa čeprav izključite System Restore. V tem primeru zaženi sistem z zagonsko disketo in zbriši mapo Restore. Sedaj ustvari datoteko _RESTORE in vanjo vpiši »Sovrazim System Restore in

>>SOUND BLASTER LIVE!

Tole so glasilke vašega PC-ja in tako delujejo ...



PRIKLJUČEK CD-SPDIF
Digitalni vhod za CD avdio ali DVD.

PRIKLJUČEK ZA NOTRANJI ZVOČNIK
Poslušajte kode BIOS v prostorskem zvoku 5.1.

DODATEN ANALOGNI VHOD
Lahko ga recimo uporabite za drugi CD-ROM.

PRIKLJUČEK ZA TELEFONSKO TAJNICO
Spremenite računalnik v telefonsko tajnico.

MINIJACK S/PDIF KOAKSIALNI DIGITALNI VHOD
Svoje drage zvočnike priključite na digitalni izhod in se izognite interferenci.

VMESNIK
Integriran vmesnik za ploščo Live!Drive ali I/O.

EMU101K PROCESOR DIGITALNIH SIGNALOV
Obdela večino zvočnih signalov.

ANALOGNI CD-IN PRIKLJUČEK
Poslušajte zvočne CD-je v CD-ROM-u skozi PC zvočnike.

Priključki za neojačan signal za prednje in zadnje zvočnike, vhod za neojačan signal in mikrofon
Zaradi boljšega stika so prevlečeni z zlatom.

PRIKLJUČEK ZA MIDI/IGRALNO PALICO
Eeh, kaj za vraga naj še povemo ...

nocem, da Okna nasmetijo moj disk z nepotrebnimi datotekami.« Z malce sreče in črne magije bo sedaj System Restore dokončno umrl.

Diski

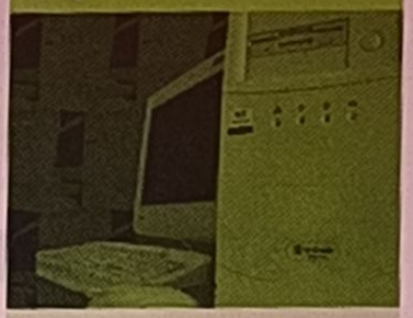
Strmoglavljeni Windows XP

Saj veste kako vsi hvalijo nove Windows XP (vključno z vami) in trdijo, da gre za zelo stabilen sistem. Očitno govorite o nekem drugem operacijskem sistemu, kajti takoj po namestitvi se je na zaslonu izpisalo sporočilo »UNMOUNTABLE_BOOT_VOLUME« s spremstvom kopice heksadecimalnih kod in seveda se sistem ni hotel zagnati. Zato sem namestil Windows 98, da sem vam lahko sploh poslal , to sporočilo in menim da Win XP ne bom več tako hitro namestil.
Damjan Velše, Piran

Kakšna ironija – *Windows XP* vas pravzaprav poskušajo zaščititi s tem, da ne dovolijo zagona sistema. Malce aktualnosti: če vas letalska družba ne spusti na letalo ker tovorite M-16, je to njihova krivda ali vaša? Strinjam se, da dotično sporočilo ni ravno prijazno in vam ne bo ravno v veliko pomoč, vendar *Okna* pravzaprav poskušajo povedati: »Vaš disk ima ali poškodovan datotečni sistem ali pa je povezan s 40-žilnim, moral bi pa biti z 80-žilnim kablom UDMA. Preverite kakšen kabel imate nameščen in ga po potrebi zamenjate, nato sistem zaženite s konzolo Recovery in poženite **chkdsk /r** da popravite kakršne koli napake ki so se dogodile. Preverite tudi, ali nimate v BIOS-u nastavljenega hitrejšega načina UDMA, kot ga disk podpira. Šele ko boste odpravili to težavo, se bodo *Windows XP* zagnali in nič prej. Microsoft vas ščiti pred samim sabo (no, vsaj enkrat...)

Še ena zanimivost: ta vrsta sporočila je obstajala le v zgodnjih beta različicah operacijskega sistema in so jo opustili, ko so med testiranjem ugotovili da je 7 Gb za minimalno namestitev le preveč.

FAQ



ISOS

Kaj je?

Internet Scale Operating System. Kul izraz, a ne?

Koliko diska pa zasede?
Skorajda nič. ISOS je majhna odjemalska aplikacija, ki deluje na velikem številu računalnikov, povezanih na internet. Peščica centralnih strežnikov vsebuje podatkovne baze, v katerih piše, katere vire ponuja vsak PC in organizira dostop do teh sredstev plačilo za njihovo uporabo.

Torej je podoben Napsterju?
Napster je program, ki bi ga lahko razvili veliko lažje, če bi ISOS že deloval. Enako velja za SETIZhome in Great Internet Marsenne Primes Search. Pri teh primerih se večina dela postavljanja in vodenja projekta izgubi z logistiko distribuiranega računalniškega omrežja. ISOS pa te funkcije ponuja kot standarden nabor knjižnic, do katerih lahko dostopajo razvijalci ali pa si jih končni uporabniki namestijo na računalnik, tako da lahko njihovi projekti izrabijo nekaj trdega diska in neuporabljenih procesorskih ciklov.

Le zakaj bi se kdo trudil s tem?
Ker vam za uporabljena sredstva plačajo. Lahko gre za denarno plačilo ali pa svoja sredstva izmenjate za uporabo drugih. To lahko primerjamo z akumulatorjem, ki shrani vse neuporabljene procesorske cikle in tako bo vaš PC močnejši ko ga boste zares uporabljali.

In kje je neizogibni trik?
Pasovna širina. Če želite zagotoviti anonimnost in dostopnost, potem morate vse podatke uskladiščene v ISOS razbiti v več tokov in jih naenkrat shraniti na več krajev. Za vsak želen megabajt morate tako po internetu prestavljati desetkrat večjo količino podatkov. Brez vedno vključenih širokopasovnih povezav pa to ne bo delovalo.

Je to že kdo preizkusil?
Najbližja stvar je Mojo Nation (www.mojonation.com), vendar je to še vedno precej daleč od ISOS.

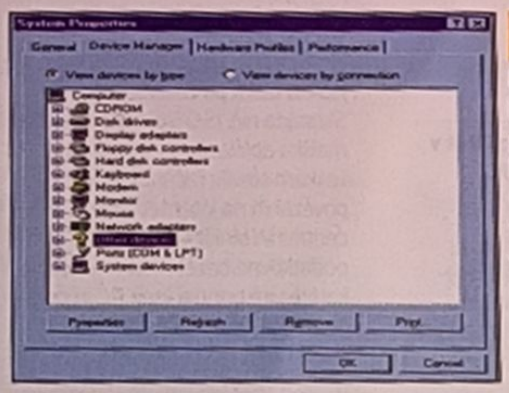
Windows nasveti

Pomoč v nekaj korakih Prevzemite nadzor nad svojim sistemom.

Odgovori: 1 c, 2 a, 3 c, 4 c, 5 c

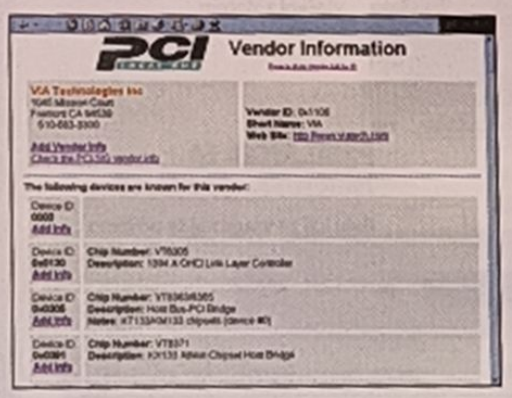
>> STROJNI DETEKTIVI

Ko zaženem Okna, le-ta prijavijo »neznano napravo«. Kaj je ta skrivnostna naprava?



01 Ko P'n'P upravitelj ne prepozna naprave, je v **Upravitelju naprav** deklarirana kot **Neznana naprava**. Ne veste za kaj gre? Zaženite regedit in odprite **HKEY_LOCAL_MACHINE\Enum\PCI**. Tukaj so vse naprave prijavljene v obliki **VEN_<oznaka proizvajalca>&DEV_<oznaka naprave>&SUBSYS_<oznaka podsistema>&REV_<oznaka različice>**. Oglejte si vsako posebej dokler ne najdete tiste, ki ima **Class** deklariran kot »unknown«.

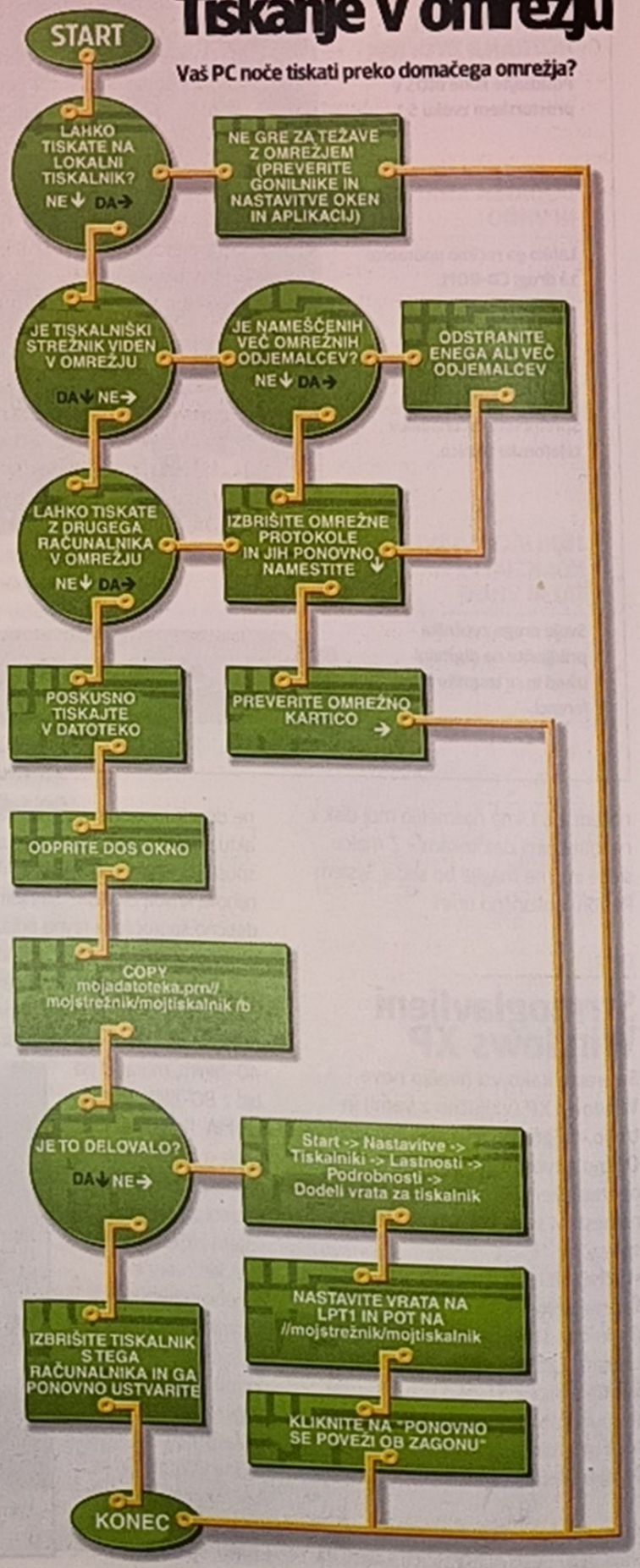
02 Odpravite se na **www.yourvote.com/pci** in kliknite na link **By vendor ID**. Poiščite napravo, ki ustreza oznaki v registru in kliknite na link. To vas bo popeljalo do strani proizvajalca, kjer ponovite postopek in pravi gonilniki bodo vaši.



JASNO IN GLASNO

Tiskanje v omrežju

Vaš PC noče tiskati preko domačega omrežja?



POMEMBNO OBVESTILO
DVD IZDAJA IN WINDOWS XP

Na nekaterih konfiguracijah računalnikov se lahko zgodi, da imajo Windows XP težave s prepoznavanjem DVD diska v vaši enoti. Rešitev obstaja – le sledite naslednjim navodilom. Vstavite DVD disk v pogon in nato z desnim gumbom miške kliknete na črko pogona v Explorerju. Izberite Properties. Nato v zavihku Hardware označite DVD in še enkrat kliknete Properties. Za tem v zavihku Volumes kliknete na gumb Populate, nakar zaprete vsa ta okna in še enkrat v Explorerju kliknete na črko DVD pogona. Prikazala se vam bo vsebina DVD diska, po kateri lahko potem brskate in deluje vse, razen autoruna.

Naši tehniki vztrajno poskušajo odkriti, zakaj prihaja do teh težav in upamo, da bo do izida naslednje številke problem eliminiran. Za morebitna vprašanja nas pokličite na 02 330 330 0.

>> Odgovori

Pisma / Maili Vaš odziv

Brez napak

Spoštovani urednik PC Format-a in team PC Format! Sem eden izmed mnogih računalniških navdušencev, oziroma če sem bolj natančen, sem navdušenec nad »zabavnim računalništvom«. Leta 1990 sem vstopil na to področje in sicer s Commodorjem 64, ki je verjetno mlajši publiki popolnoma neznan. Užival sem v Commodorjevih igrah in se naslajal nad »čudovito grafiko«, ki je bila sestavljena iz parih kvadratkov – no, pa ne bom sedaj o tem.

Potem je prišel dan, ko sem pri prijatelju ki si je lastil PC-ja, mislim da je bil to čistokrvni 386DX/40MHz seveda brez zvočne kartice in CD-ROMa, videl neko igro (ne spominjam se več dobro katera točno je bila) v teku in takoj sem sklenil da se znebim ubogega Commodorja. Čez čas se je na moji mizi v vsej svoji veličini svetil 486DX/40, takrat višek tehnologije. Čas se je hitro vrtel, diskete so odromale na smetišče, zavladal je CD. Na slovenskem tržišču se je znašlo tudi nekaj revij, na temo zabavnega računalništva. Preteklo je še nekaj časa, 486-ke so bile zgodovina in ko sem si lastil Pentiuma 200 je na slovenski trg udarila nova revija in sicer PC Gamer in nad njo sem se takoj navdušil (bolj kot nad konkurenco, ki je porazna in se o njej sploh ne splača govoriti). Svet se vrti zelo hitro, v računalništvu pa še bolj in na tržišče so udarili 3D pospeševalniki, ki se meni osebno zdijo dvorezen meč; resda so grafiko ponesli v neslutene višave, vendar se mi nekako zdi da so razvijalci na račun boljše grafike malo zanemarili igralnost in humor v igrah, nekatere zvrsti npr. pustolovščine pa so skoraj izumrle. Spet je mineval čas, PC Gamerju sem ostajal zvest, vendar sem kar nekako pogrešal več testov računalniških komponent in ostale računalniške periferije. Nemalo pa sem bil presenečen, ko sem v zadnjem PC Gamerju prebral novico, da se Gamer umika in prepušča mesto Formatu.

Spominjam se, da je neko podjetje mislim da je bil to Professional ali nekaj podobnega nekoč izdalo eno samo samcato številko PC Formata, ne vem točno katerega leta, vem da sem revijo kupil in da sem bil nad njo razočaran, zato sem ob vaši novici postal zelo skeptičen. Prišel je dan, ko je PC Format izšel in takoj sem stopil do najbližje trafike in si omislil DVD izdajo Formata. Tekel sem domov kar so me noge nesle in revijo osvobodil zaščitne folije, ves nestrpen sem začel listati po reviji in moj prvi vtis je bil: ODLIČNO! Ko sem revijo prebral v celoti je bil moj vtis: ODLIČNO 5 brez napak! Ko pa sem pognal še proložen DVD je bilo navdušenje nad vašo novo revijo popolno. Moram reči, da je PCF pravi blagoslov na slovenskem tržišču in ni vrag, da bom reviji ostal zvest! Imam samo eno majhno ponižno željo in sicer, zelo bi me veselilo če bi kakšno stran več napisali o prihajajočih igrah, vendar vam nočem soliti pameti ker ste profesionalci in dobro veste kaj delate.

Lepo pozdravljam ves PC Format team še posebej pa gospoda glavnega urednika. Želim vam še veliko veliko uspeha na vseh področjih.
Martin

P.S.: Vesel bi bil če bi svoj sestavek prebral v Formatu. ;-)

Pozdravljen Martin! Hvala za vzpodbudne besede – veseli nas, da je večina bralcev PC Gamerja zadovoljna z novo revijo, saj nam je to bil tudi poglaviten cilj. Koncept igričarskih strani bomo verjetno malenkost spremenili, ni pa še dokončno določeno kdaj in kako. Lahko pa te povabim, da pričneš redno spremljati našo spletno stran www.pcformatslo.net – na njej se bomo trudili objavljati novice iz sveta iger, ki v reviji ne bodo našle prostora.

Seveda pa vedno cenimo mnenja bralcev in te zato vabim, da mi tudi v prihodnje napišeš kakšno besedo ali tri s komentarji in pripombami na vsebino naše revije. **Nikola Janković**

P.S.: Kot vidiš je tvoje pismo objavljeno v reviji. In ne samo to, naš analitični oddelek je tvoje pismo izbral za »Pismo meseca« in v kratkem bo na tvoj naslov priromal *Comanche 4*.

>> Najboljše iz PCF foruma

Kanček resnice v ogorčenih besedah...

Pisec: \šVirusć/
Tema: Politika
Vladi je važno, da je letalo vrhunsko, udobno, drago in da (opa, pazi zdaj to) lahko leti čez Atlantik. Kaj jih ravno tja vleče? Mislim, da vemo vsi. Po Washingtonskem letališču se bodo peljali okoli in okoli in se važili. Poleg tega bodo lahko kdarkoli na hitro skočili na "posvet" k svojim zahodnim kolegom. Da, nasankali smo, ljudje. Kak državni udar bi pasal bolj ko hladno pivo.

Komentar: Letalo je le vrh ledene gore. Se kdo vpraša koliko davkoplačevalce stane Drnovškov Artur?

Pisec: CyberAD
Tema: Najboljši ameriški predsednik
NATO = ZDA (vojna) + EU (mirovne akcije).

Komentar: Slovenci imamo tako ali tako samo bolničarje. Na srečo smo na strani EU.

Pisec: HackJack
Tema: Kaj vas razjezi?
Mene pa najbolj razjezi ko vidim en zanimiv topic pa nimam nič za napisat vanj.

Komentar: Nekonsistentnosti ti pač ne gre očitati...

sveže novice
SMS nagradni kvizi
nakupi prek interneta
koristne informacije
nagradne igre
zabava

EON

↘BRIHTNA GLAVCA

UMETNA INTELIGENCA

Kup železja, ki bo pametnejši od mojega psa? Ne hvala. Če bi bilo po mojem, bi bil edini kup železja z inteligenco avtomatska klimatska naprava.

Možje v belem

Znanstveniki imajo hudo prirojeno hibo. Njihova glava je izvir reke idej, nikjer pa ni čepa, ki bi ta izvir vsaj za trenutek zamašil. Njihovo življenje v zelo poenostavljeni obliki izgleda nekako takole: K znanstveniku pristopi stranka in reče: "Zdravo, gospod znanstvenik, a lahko pogruntaš, kako bi bilo mogoče na jajčno omleto prišiti gumb?" "Seveda," reče možic v belem plašču in se zapre v svoj laboratorij. Tam čepi za mizo kot vulkan, ki bo vsak hip eksplodiral, si vrta s svinčnikom po nosu in prekllada kroglice svojega abaka, dokler se mu pred očmi ne zariše rešitev.

Do sem vse lepo in prav, ampak kaj ko njihova nadpovprečno velika možganska gmota ne neha bruhati iz sebe domislic niti takrat, ko bi bil že resnično skrajni čas, da se zlekne na lobanjsko dno in se posveti spancu. In tako kot se pri celodnevnem izvajanju salt nazaj prej ali slej zgodi odprti prelom golenice, tako se iz stalnega tuhtanja tu in tam skoti tudi nekaj manj posrečenih izumov. Atomska bomba in tigraste moške tangice sta šolska primera te nevšečnosti. Samo vprašanje časa je, kdaj bo prišlo do katastrofe vseh katastrof in bo eden izmed teh pametnjakovičev našel ključ do popolne umetne inteligence.

No, ja ... kaj pa je ...

Tišina! Morda se vam na prvi pogled umetna inteligenca, ki dosega (ali celo presega) človeško, sploh ne zdi kaj slabega. Ampak, pozor! Vsakršno razmišljanje o napravicah, ki se zavedajo samih sebe, bi morali ta trenutek najstrožje prepovedati. Tisti prijaznejši znanstveniki so naredili stroje, kakršen je računalnik, neumne iz zelo preprostega razloga – da se ne bi nekega dne začeli praskati med žicami in razmišljati nekaj v slogu: "Zakaj mora, pri *Diablu II*, ta bebec na koncu vsake natipkane besede tako besno zabiti preslednico. Če dobro premislim, bi bilo resnično najbolje, da sestavim mogočno vojsko hudobnih robotov, ki bodo v mojem imenu zavladali Svetu."

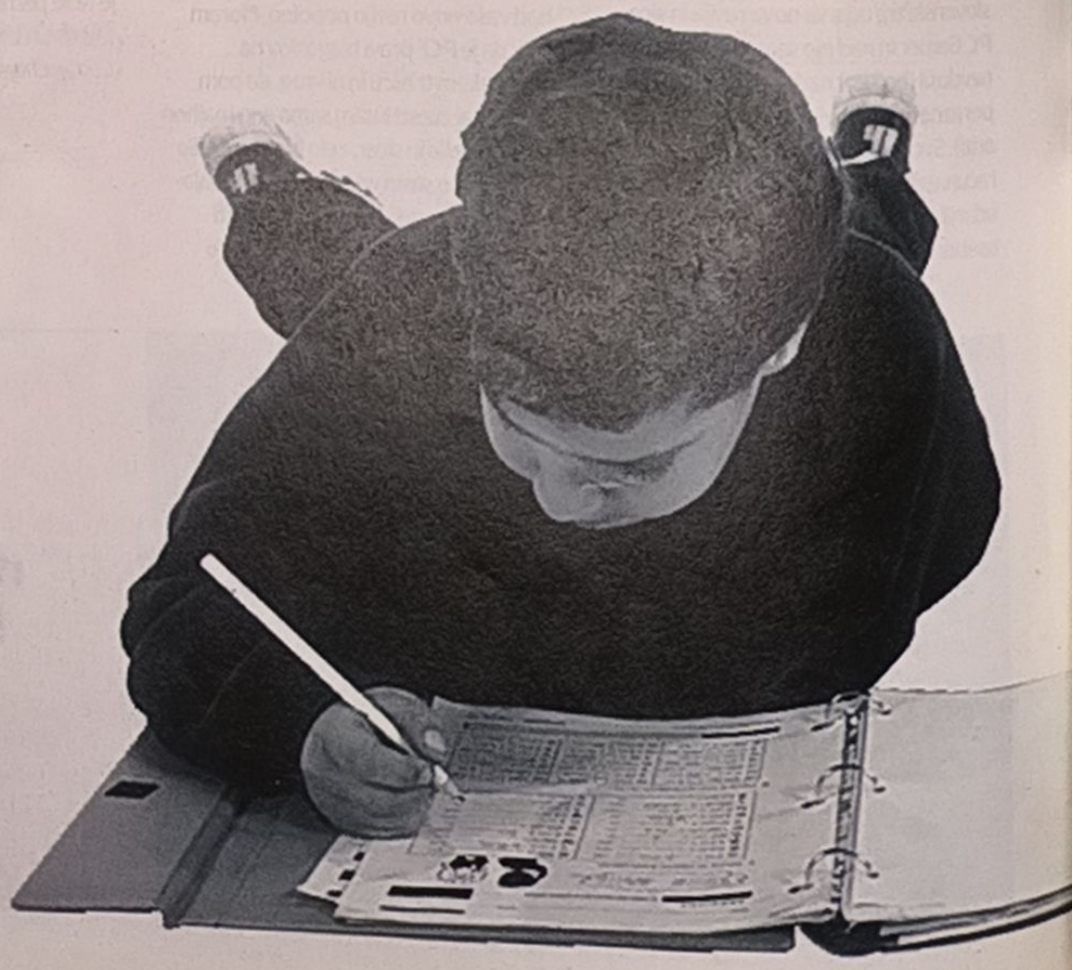
In potem bi se začelo veliko sranje. Vojna med stroji in človeško raso, robot, ki se poda v preteklost, da bi ubil mamo sedanjega voditelja ljudi, preden bi se ta sploh rodil, Schwarzenegger, hasta-la-vista-baby in vse to. Saj ste gledali Terminatorja, a ne?

Rešite planet

In kaj lahko povprečen Zemljan, s (pod)povprečnim znanjem borilnih veščin in (pod)povprečno količino mišičevja stori dobrega za svoj planet, če na poti v trgovino sredi pločnika slučajno sreča znanstvenika, ki je tik pred tem, da izumi pravo umetno inteligenco (spoznali ga boste po vedno bolj svetli žarnici nad glavo)? Predlagam, da mu s peto iz obrata stopite na mezinec desne noge vljudno rekoč: "Oprostite gospod, ni bilo namerno." Tako bo Zemlja varna pred vojsko super inteligentnih robotov vsaj še kakšen teden, vi pa boste mirno zaspali, vedoč, da ste v samem bistvu junak človeške rase ... samo da tega pač nihče ne ve.

(Mimogrede: podbradek bralca, ki bo pogruntal, kako na jajčno omleto dejansko prišiti gumb, bo imel to čast, da ga bomo za obdobje enega meseca proglasili za božanstvo.) **PCF**

>>Vojna med stroji in človeško raso - saj ste gledali Terminatorja.



Ivan, 8 let. Pravkar izdeluje načrt, kako iz svojega plastičnega Action Mana napraviti robota, ki bi namesto njega pojedel špinačo. To je začetek konca!

"GRAND THEFT AUTO 3 JE RAZKRIL IDEJO O TRADICIONALNI IGRI." - IGN.COM

"NEVERJETNA IGRA" - NEW YORK TIMES

"MAFIJSKA MOJSTROVINA" - MAXIM

PRIHAJA NA PC!

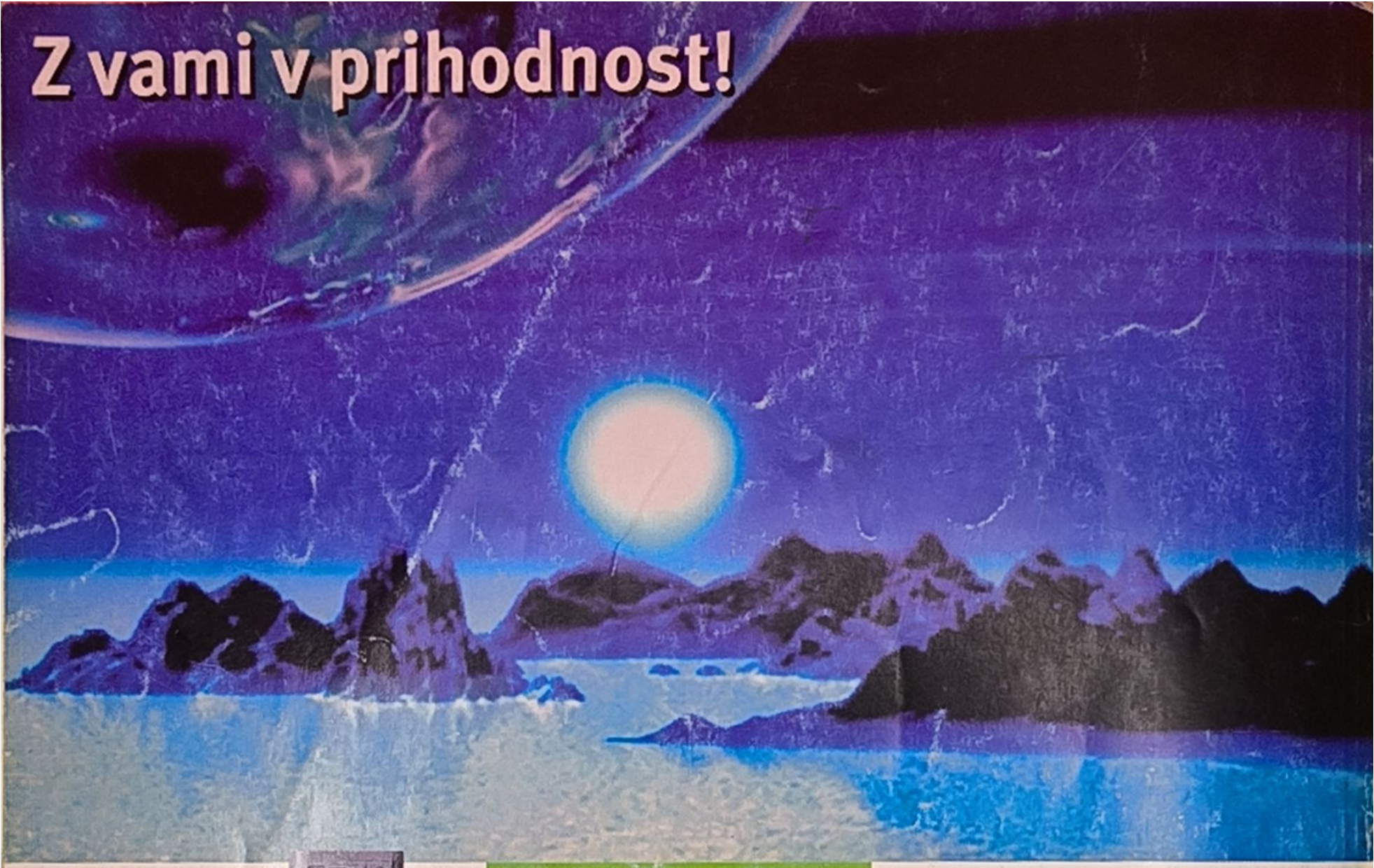
VideoToP
CD-ROM * Computers * Multimedia
www.videotop.si

PC CD ROM

PlayStation.2

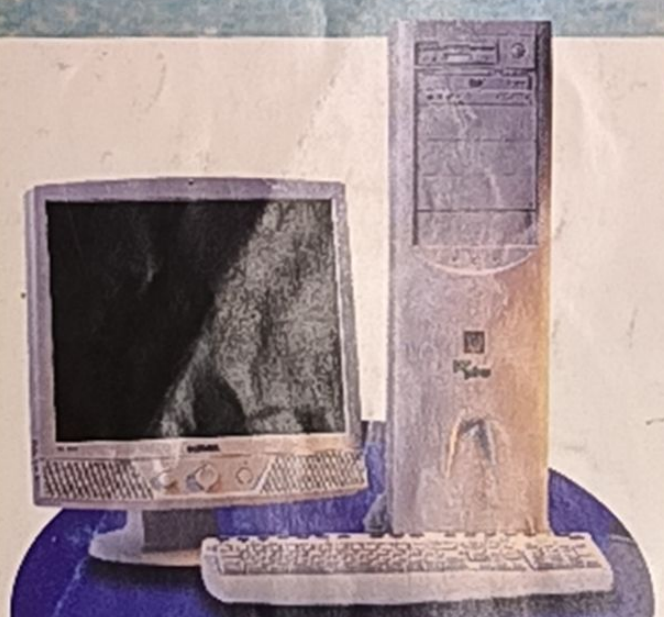
tion" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.The ratings icon is a trademark of the Interactive Digital Software Association. Rockstar Studios, the Rockstar Studios logo, Rockstar Games and the Rockstar Games logo are arks of Take-Two Interactive Software, Inc. © 2002. All rights reserved. Note: Rockstar will be following IDSA guidelines for M rated games in the marketing of this game. This game contains violent language and behavior and may not be appropriate for persons the age of 17. It is a comic interpretation of gangster activity and the story, names and incidents portrayed herein are fictitious. No identification or similarity to actual persons, living or dead, or to actual events is intended or should be inferred. Any resemblance is coin- al. The makers and publishers of this videogame do not in any way en dorse, condone or encourage this kind of behavior.

Z vami v prihodnost!

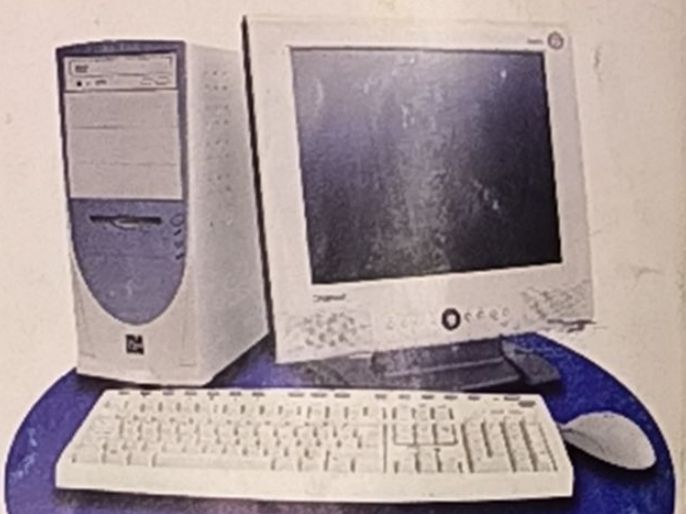


PC plus®

Računalniki



Dream m@chine



e-m@chine

Titanium

intel inside pentium 4

PRIMA DIGITAL

www.pcplus.si

www.powerplus.si

Intel, Intel Inside in Pentium so registrirane blagovne znamke podjetja Intel Corporation. Za morebitne tiskarske napake ne odgovarjamo. Slike so simbolične. Proizvaja: Acord-92 d.o.o..

BIG BANG
KOPER: 05/630 65 00
KRANJ: 04/202 66 80
LJUBLJANA: 01/587 35 73
MARIBOR: 02/320 39 36

MENTIS RAČUNALNIKI
DRAVOGRAD: 02/872 16 16
MARIBOR: 02/228 17 20
SLOV. BISTRICA: 02/843 08 30
VELENJE: 03/897 68 50

power plus
CELJE: 03/428 28 30
LJUBLJANA: 01/511 27 27
MARIBOR: 02/252 60 06

LJUBLJANA: 01/540 10 93

Coming
trgovine in franšizne prodajalne

Compumarket MediaSvet
LJUBLJANA: 01/560 41 59
MARIBOR: 02/330 42 03